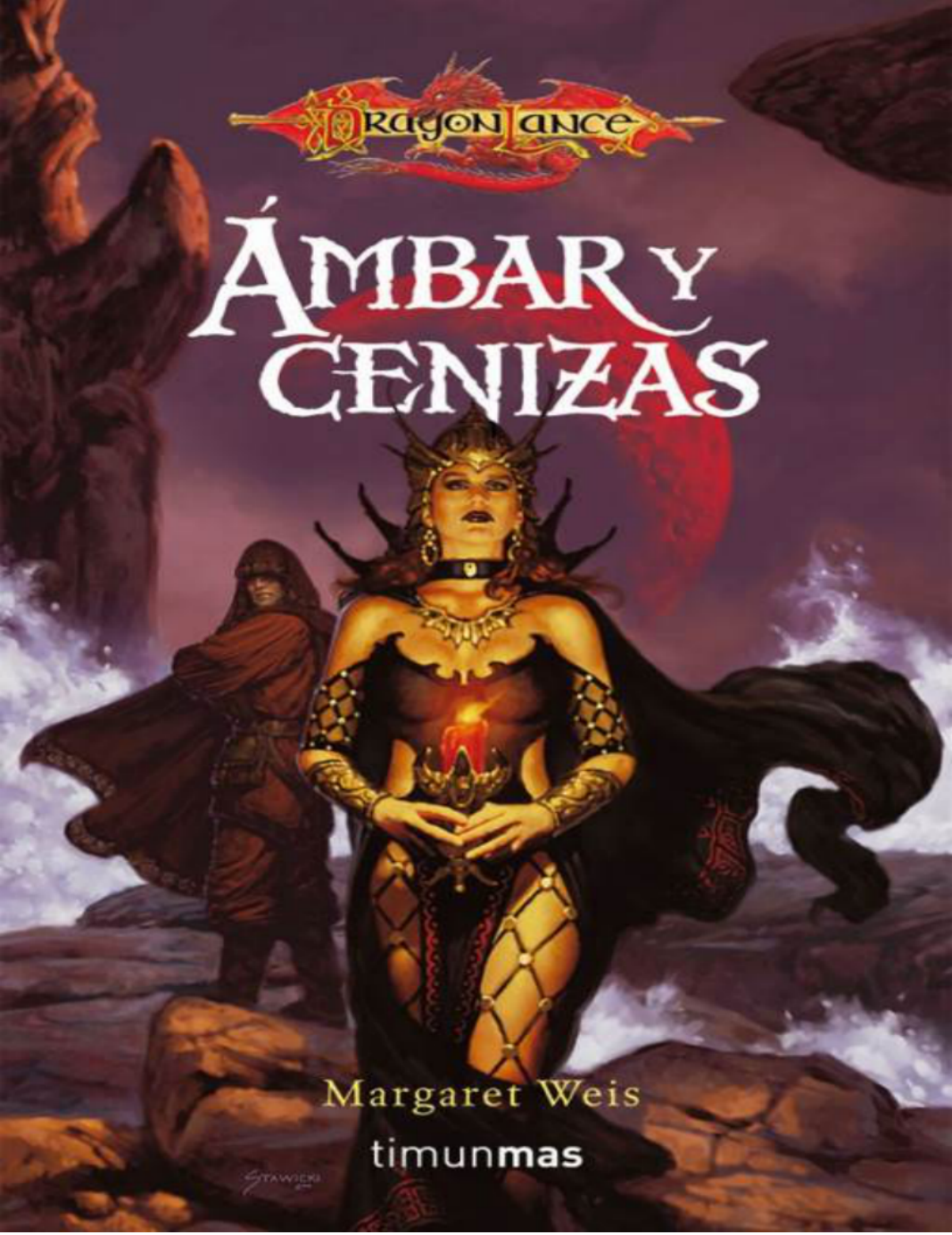
DragonLance
ÁMBAR Y CENIZAS
Margaret Weis
timunmas

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

La Guerra de los Espíritus ha concluido, y la magia, al igual que los dioses, ha reaparecido. Pero éstos compiten por la supremacía, y los enfrentamientos, que han extendido la miseria y la desdicha, han desestabilizado el poder en Ansalon.

Ante la tumba de la Diosa de la Oscuridad, la guerrera Mina piensa que su existencia ha terminado. La llegada de Chemosh confirma su creencia pero las intenciones del dios no son lo que aparentan: no ha acudido a su encuentro para reclamar su muerte sino para que le entregue su fe.

- Margaret Weis
  - Prefacio
  - Prólogo
  - Libro I
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
    - 8
    - 9
  - Libro II
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
    - 8
    - 9
    - 10
    - 11
    - 12
  - Libro III
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4

- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- Epílogo

Margaret Weis
Ámbar y Cenizas

Quiero dar las gracias a Deb Guzman, de Delavan, Wisconsin, y a sus collies, Coy, Tell y Bizzy, por enseñarnos a mí y a mi collie, Tess, el fascinante trabajo del perro pastor con el rebaño.

Mi agradecimiento a Joshua Stewart, de Beaumont, Texas, por sugerirme el término «emmide» para el cayado de Rhys.

También doy las gracias a Weldon Chen, «Granak» de Reno, Nevada, que me hizo un tablero de khas para que pudiera aprender a jugar. Gracias asimismo a Tom Wham, de Lago Ginebra, Wisconsin, que jugó conmigo numerosas partidas de khas y me ayudó a comprender las reglas.

Para Jamiey Renae Chambers.

Hemos afrontado unas cuantas tempestades muy fuertes en el mar. Vuestra amistad y dedicación mantuvo a flote nuestro barco.

Con cariño y agradecimiento,

Margaret

Prefacio

Recuerdo con tanta claridad como si hubiese sido ayer la primera vez que di con una obra de Margaret. Era a mediados de los ochenta y acababa de enviar a varias editoriales el manuscrito de mi primera novela, Ecos de la Cuarta Magia. Como me estaba volviendo loco por estar pendiente del cartero a diario, decidí entretenerme con otra cosa. Me habían hablado de ciertos libros nuevos de fantasía que estaban causando sensación, de modo qué fui a la librería del barrio y compré la primera novela de Dragonlance.

Estaba inmerso en ese libro cuando empezaron a llegar las malas noticias. Carta tras carta de rechazo aparecieron en mi puerta; ¡no tenía ni idea de lo mucho que deseaba que publicaran mi trabajo! La frustración dio paso a la indignación, que descargué con el libro que tenía en mis manos en ese momento. Me acuerdo de que manifesté en unos términos que no dejaban lugar a dudas que yo podía escribir un libro mejor que ése, sin darme cuenta de que esas manifestaciones eran la exteriorización de mi dolor.

Al cabo de unos cuantos años alcancé un acuerdo con TSR y, posteriormente, se me pidió que asistiera a Gen Con. Mi editora, Mary Kirchoff, me condujo hacia donde dos personas, Margaret Weis y Tracy Hickman, se preparaban para la firma de ejemplares.

—Mira a esos dos —me dijo—. Aprende cómo se comportan unos profesionales con una fila que espera para el autógrafo.

Me senté, un tanto azorado a causa de mi reacción con el libro de Dragonlance varios años atrás. Os diré que por entonces no había terminado esa novela. Me sentía demasiado furioso y frustrado.

Me presentaron a Margaret y a Tracy e intercambiamos unas cuantas palabras corteses. Poca cosa, porque empezaba a formarse la fila. Lo que más me impactó durante la firma de autógrafos fueron las preguntas y los comentarios de los lectores. Llegaba un aficionado tras otro y hablaba de Kitiara, Tanis y Raistlin de forma reverente y emocionada. A esas personas, numerosas, inteligentes y eruditas, las había conmovido profundamente el libro que yo había tirado a un lado con rabia años antes.

Aquel instante sigue siendo una revelación para mí. Lo primero que hice cuando volví a casa fue ir a la librería y comprar todos los primeros libros de Dragonlance. En esta ocasión los leí sin dobleces. Cuando acabé, podría haber sido una de aquellas personas que querían saber más cosas de Raistlin, que se preocupaban por Tanis y que estaban prendadas de Flint y de Tasslehoff. Era una historia maravillosa y narrada maravillosamente, con personajes ricos en matices y encantadores (vale, a excepción de Sturm. ¡Chico, detestaba

a Sturm y vitoreé al dragón! Juaaajajajaaa).

Bien, como iba diciendo... No me sorprende que Margaret atraiga a montones de aficionados a todas las firmas de autógrafos ni me sorprende lo más mínimo que, después de todos estos años, se sigan vendiendo decenas de miles de copias al año de aquellos primeros libros de Dragonlance. Cuentan una historia conocida pero nueva a la vez. Nos muestran héroes que nos resultan familiares pero que son únicos al mismo tiempo. Y nos hablan de villanos maravillosos, deliciosos. Y, por supuesto, también está Raistlin, tan multidimensional, tan frío y tan malo, tan conflictivo y tan controvertido y tan franco. Sin lugar a dudas, los libros merecen todo elogio.

¡Vaya!

Y otra vez ¡vaya!

Margaret Weis es una de mis escritoras favoritas. Ojalá pudiera enlazar las palabras de una forma tan maravillosa como ella. También es una de las personas que prefiero. Muy a menudo, demasiado, oímos ese tópico de que la sonrisa de alguien «ilumina una habitación». Y muy contadas veces conocemos a una persona cuya sonrisa haga eso realmente.

Sigue así, Margaret, ¡y que no se te ocurra dejar de escribir!

R. A. Salvatore

Prólogo

El templo dedicado a su culto estaba situado debajo de la muralla y las fortificaciones del castillo, debajo de torres y atalayas, incluso debajo de las mazmorras. La familia noble, a quien antaño había pertenecido el castillo, había enterrado a sus honorables muertos en esa cripta para preservar la sagrada inviolabilidad de la muerte, para mantener las sepulturas a salvo de los ladrones de tumbas y cosas peores. Aun así los ladrones aparecieron.

Hace mucho tiempo, la noble y olvidada familia se extinguió en alguna noble guerra largo tiempo olvidada. Con el castillo abandonado, no quedó nadie que protegiera a los muertos. Aunque la cripta era profunda y la escalera que conducía a ella estaba oculta, los que tenían olfato para los tesoros la localizaron. Los ladrones forzaron las losas de mármol de las tumbas, talladas a semejanza del noble caballero o de la noble dama, y las tiraron al suelo, donde se hicieron añicos. Arrebataron los anillos de rubíes de las manos esqueléticas, despojaron las calaveras de diademas de oro, arrancaron colgantes de diamantes y se llevaron las espadas enjoyadas.

Después de los ladrones aparecieron cosas peores.

Vilipendiados en todo Ansalon, los que abrazaban el culto a Chemosh, Señor de la Muerte, no tenían más remedio que celebrar sus rituales sagrados en sitios ocultos. Los templos dedicados al culto de Chemosh se encontraban en cuevas, catacumbas y sótanos, y se rumoreaba que había uno en las alcantarillas de Palanthas. Los mejores escenarios para un templo del dios eran aquellos que ya estaban dedicados a la muerte, porque el poder del dios se experimentaba con mayor intensidad. Los cementerios de la zona eran sitios ideales, pero solían estar a la vista y, en consecuencia, las autoridades locales tenían por costumbre hacer redadas a menudo con el propósito de erradicar a los muertos vivientes, y por ello resultaban lugares de culto peligrosos para los clérigos de Chemosh. El hallazgo de una cripta familiar cuya existencia era desconocida para el resto del mundo resultó un descubrimiento importante.

Vestidos con las negras túnicas ceremoniales, tapados los rostros con blancas máscaras de calaveras —pues los seguidores de Chemosh no confiaban en nadie, ni siquiera los unos en los otros—, los clérigos del Señor de la Muerte celebraban los rituales que hacían que los cadáveres volvieran a lo que ellos consideraban «vida». Cuando morían ellos, el alma de estos clérigos no era libre de unirse al Río de los Espíritus hacia la siguiente etapa del portentoso viaje. Al haber jurado lealtad al dios a cambio de favores concedidos mientras estaban vivos, el dios los obligaba a permanecer en el mundo una vez

que habían muerto y a cumplir sus mandatos, y sus restos mortales eran animados para obedecer la orden de proteger el templo o el tesoro y expulsar a los invasores, mientras sus cadáveres morían una y otra vez para ser reanimados una y otra vez.

Cuando llegó la Era de los Mortales y Takhisis robó el mundo a los demás dioses —incluido Chemosh—, los clérigos de éste perdieron su poder. Los cadáveres ya no se levantaban a su orden ni tomaban las armas con las descarnadas manos para protegerlos de sus enemigos. Algunos clérigos quemaron las túnicas y las máscaras blancas para mezclarse con sus vecinos. Otros conservaron la fe, la mantuvieron a salvo y en secreto. Con la esperanza de que algún día su dios regresaría, tapiaron las criptas, las tumbas, las catacumbas, y guardaron el secreto en su corazón. Los leales a Chemosh vivos esperaron el momento oportuno, y otro tanto hicieron los muertos.

Cuando Takhisis, Reina de la Oscuridad, buscó espíritus para impulsar su regreso al mundo, no encontró muchos de aquellos comprometidos con Chemosh. Escondidos en la tenebrosidad de la muerte en vida, guardaron silencio, sin acudir a la llamada, y aguardaron a su señor.

Y ahora, reencontrado el mundo, depuesta y muerta la traicionera reina, el dios había regresado. Chemosh se hallaba allí, pero no estaba contento.

En la cripta familiar que antaño había sido su templo, se erguía en medio del polvo, de los excrementos de ratones y de pedazos de cuerpos desmembrados —una clavícula aquí, una espinilla allí— y miró a sus seguidores, que se acercaban lentamente desde los oscuros rincones y salían trabajosamente de los sarcófagos. Una mueca torció sus labios.

—Sois una fea caterva —les dijo—. Y apestáis. Vuestro hedor llega al firmamento. Me sorprende no haber localizado el mundo guiado por vuestro olor.

Los cadáveres no le entendieron. Volvieron las cuencas vacías hacia él y aguardaron sus órdenes en un silencio que ninguna lengua podía romper.

Allí parados, con un aspecto increíblemente estúpido, a uno se le cayó un dedo. Otro perdió una rótula. A otro se le desprendió un brazo.

Chemosh frunció el entrecejo. Una rata le pasó por encima de las botas. Sumido en el desánimo, el dios no se molestó en matarla y la dejó escapar. El animal se refugió dentro de una calavera y la cola se agitó ridículamente en la boca, que parecía sonreír en una mueca patética.

—Ahí estáis, esperando mis órdenes. ¿Y qué se supone que voy a deciros que hagáis? ¿Salir a reclutar seguidores de mi culto?

¡Aguardad! —ordenó, irritado, ya que algunos de los cuerpos descompuestos habían interpretado mal el comentario y se dirigían a la salida—. No era una orden, revoltijo de huesos descerebrados. Me imagino el tipo de seguidores que a buen seguro me traeríais. Oh, sí, todo el mundo está deseoso de adorar a un dios cuyos devotos fieles se hallan en la última etapa de putrefacción.

Chemosh les asestó una mirada furibunda y les hizo un ademán brusco, impaciente.

—¡Oh, largaos! Fuera de aquí. Me revolvéis el estómago. Id y aterrorizad a algún pueblo. Con suerte, algún clérigo de Mishakal os encontrará y os hará pedacitos —añadió mientras sus seguidores se dirigían a la salida en medio de tintineos y chasquidos de huesos que dejaban un rastro de los fragmentos que iban perdiendo.

El dios se sentó en la losa de un sarcófago y se quitó de un capirotazo un trocito de hueso que se le había quedado enganchado en los calzones de terciopelo negro.

—¿Dónde están los jóvenes, los fuertes, los hermosos? —demandó — ¿Por qué no han acudido a mí? Yo os diré por qué. —Echó una mirada asqueada a los esqueletos que se alejaban—. Los jóvenes no piensan en la muerte, sino en la vida, en vivir, en el gozo y la felicidad, en la juventud y la belleza. Si les hablas de Chemosh, los haces reír. «Vuelve para hablarme de él cuando sea viejo y feo», dicen. Ésos son los seguidores a los que intereso, vejestorios artríticos y desdentados, viejas brujas cotorras que entonan mi nombre y sacuden gatos negros en mi dirección. ¡Gatos! —rezongó—. ¿Para qué quiero yo gatos?

Chemosh propinó una patada al cráneo y lo lanzó rodando. La rata se escabulló del interior y corrió hacia un rincón polvoriento.

—Lo que quiero es juventud, fuerza, poder. Conversos que acudan a mí de buen grado, anhelantes. Conversos que frecuenten mis templos a plena luz del día y proclamen que están orgullosos de servirme. Eso es lo que quiero. Lo que necesito. —Apretó el puño—. Y así ganar el puesto de poder en el cielo que me corresponde. —Se puso de pie y deambuló, agitado, por la cripta.

»Sargonnas tiene su imperio minotauro que crece de día en día. Y la remilgada Mishakal, ¡cómo la adoran! Todos acuden en masa a adorarla mientras gritan «¡Sáname, sáname!». ¿Cómo voy a competir con eso? —Hizo un alto para sacudir las telarañas que se le habían pegado en la chaqueta de terciopelo negro.

«Hasta Zeboim, esa mujerzuela desvergonzada, tiene el corazón de todos los marineros de la flota. ¿Y yo? Yo tengo moho y herrumbre a espuertas. Y arañas. ¿Cómo me voy a convertir en un rey entre los dioses cuando los más inteligentes de mis servidores son los gusanos que se alimentan de ellos?

Chemosh se limpió el polvo de las manos, se quitó la tierra y los fragmentos óseos que manchaban sus botas y salió por la puerta destrozada que conducía a la cripta. Subió por la sinuosa escalera que llevaba a la superficie, de vuelta al aire fresco del exterior.

—Voy a hacer cambios —juró—. La muerte tendrá un nuevo rostro. Un rostro con ojos brillantes y labios rojos como rubíes.

Salió a la noche y se detuvo para alzar la vista hacia las estrellas, a la nueva y recién configurada formación de las constelaciones, a las tres lunas recientemente reaparecidas. Sonrió.

—Labios que la gente se morirá por besar.

Libro I
Ámbar

1

Mina enterró a su soberana debajo de una montaña. La reina había creado esa montaña, la había moldeado, le había dado forma, la había alzado con sus manos inmortales. Y ahora yacía bajo ella.

La montaña moriría. Roída por los dientes del viento, picoteada por las gotas de lluvia, lentamente, con el tiempo, siglo tras siglo, la magnífica montaña que Takhisis había creado se desmenuzaría en polvo, se mezclaría y se perdería entre las cenizas de su creadora muerta. La última afrenta. La amarga ironía final.

—Lo pagarán —juró Mina, que contemplaba cómo se ponía el sol tras la montaña y cómo las sombras se apoderaban del valle—. Lo pagarán... Todos los que hayan estado involucrados en esto, mortales o inmortales. Se lo haría pagar si no estuviera tan cansada. Tan, tan cansada.

Se despertaba cansada; si es que podía utilizar el término «despertar», ya que nunca dormía realmente. Se pasaba la noche sumida en un inquieto duermevela en el que seguía consciente de cada cambio del viento, de cada gruñido o grito de animal, de cada mengua de luz de luna o parpadeo de estrellas. El sueño le lamía los pies y las ondas le mojaban los dedos. Cada vez que las olas del sueño, silenciosas y sosegadas, relajantes y apacibles, empezaban a arrastrarla con ellas, se despertaba con un sobresalto, como si se estuviera ahogando, y el sueño se retiraba.

Mina pasaba las horas diurnas guardando la sepultura de la Reina Oscura. Nunca se alejaba mucho de esa tumba debajo de la montaña, aunque Galdar no dejaba de atosigarla para que se marchara aunque sólo fuera durante un rato.

—Ve a dar un paseo entre los árboles —le suplicaba el minotauro —. O báñate en el lago. O sube a lo alto de las peñas para contemplar la salida del sol.

Mina no podía marcharse. Sentía el horrible temor de que alguna persona de Ansalon encontrara aquel lugar sagrado y que, una vez descubierto, los curiosos bobalicones acudieran a mirar el cuerpo y a darle golpecitos con el dedo mientras soltaban risitas tontas. Los buscadores de tesoros y los saqueadores irían y arramblarían con las joyas y cargarían con los sagrados artefactos. Los enemigos de Takhisis se presentarían para vanagloriarse ante ella. Sus seguidores afluirían, desesperados por recibir respuesta a sus plegarias, a intentar hacerla volver.

Eso, concluyó Mina, sería lo peor de todo. Takhisis, una reina que había gobernado el cielo y el Abismo, encadenada para siempre a las gemebundas súplicas de quienes no habían hecho nada para salvarla

cuando murió, salvo alzar las manos y sollozar: «¿Qué va a ser de mí?».

Un día sí y otro también, Mina paseaba frente a la entrada de la tumba bajo la montaña, donde había puesto el cadáver de su reina. Había trabajado muy duro durante semanas, tal vez durante meses —había perdido la noción del tiempo—, a fin de ocultar la entrada, y para ello había plantado delante árboles, arbustos y flores silvestres y los había guiado de forma que la taparan al crecer.

Galdar la había ayudado en la tarea, y también lo hicieron los dioses aunque ella no fue consciente de ello; de haberlo sabido habría desdeñado esa ayuda.

Las deidades que habían juzgado a la Reina de la Oscuridad, Takhisis, y la habían declarado culpable de quebrantar el juramento inmortal prestado por todos en el comienzo de los tiempos, sabían tan bien como Mina lo que pasaría si los mortales descubrían la ubicación de la tumba de la Reina Oscura. Árboles que sólo eran plantones cuando Mina los metió en tierra habían crecido tres metros en un mes. Arbustos y zarzas crecieron de un día para otro. Un viento silbante que no dejaba de soplar pulió la cara del risco hasta dejar suave la roca, de manera que no quedó ni rastro de la existencia de una entrada.

Ni siquiera Mina fue capaz de dar con ella, al menos mientras estaba despierta. En sus sueños siempre podía verla. Ahora ya no le quedaba nada que hacer salvo protegerla de todos, mortales e inmortales. Había llegado incluso a desconfiar de Galdar, porque el minotauro era uno de los responsables de la caída de su reina. No le gustaba la forma en que el minotauro la instaba constantemente a irse. Sospechaba que Galdar estaba esperando que se marchara para irrumpir en la tumba.

—Mina, no tengo ni idea de dónde está la entrada a la tumba —le juró

Galdar una y otra vez—. ¡Ni siquiera sería capaz de encontrar esta montaña si me fuera, porque el sol jamás sale por el mismo sitio dos veces! —Gesticuló hacia el horizonte—. Los propios dioses la ocultan. El este es el oeste un día y el oeste es el este al siguiente. Por eso no hay peligro de abandonarla, Mina. Una vez que te marches nunca podrás hallar el camino de vuelta aquí. Estarás en condiciones de seguir adelante con tu vida.

En el fondo de su corazón ella sabía que eso era cierto. Lo sabía y lo anhelaba y al mismo tiempo la aterraba.

—Takhisis era mi vida —le respondía a Galdar—. Cuando miraba un espejo era su rostro el que contemplaba. Cuando hablaba, era su voz la que oía. Ahora se ha ido, y cuando miro en el espejo no veo ningún rostro. Cuando hablo, sólo hay silencio. ¿Quién soy, Galdar?

—Eres Mina —respondía él.

—¿Y quién es Mina? —preguntaba la joven.

Galdar no podía hacer otra cosa que mirarla fijamente, con impotencia.

Sostenían esa conversación con frecuencia, casi a diario. Esa mañana la habían tenido de nuevo. Sin embargo, en esta ocasión la respuesta del Galdar fue distinta. Llevaba mucho tiempo pensando en ello y, cuando la muchacha preguntó «¿quién es Mina?», él contestó en voz queda:

—Goldmoon sabía quién eras, Mina. En sus ojos te podías ver a ti misma. No veías a Takhisis.

La joven reflexionó sobre aquello.

Al recordar su vida la veía dividida en tres partes. La primera era la infancia. Esos años se habían convertido en un simple borrón de color, pintura fresca que alguien había corrido al pasar por encima una esponja mojada.

La segunda era Goldmoon y la Ciudadela de la Luz.

Mina no recordaba el naufragio ni haber sido arrastrada de la cubierta del barco al mar o lo que quiera que le hubiese ocurrido. Sus recuerdos —y su vida— comenzaban cuando abrió los ojos y se encontró chorreando agua, tendida en la arena, con un grupo de gente amontonada a su alrededor, gente que le hablaba con amorosa compasión.

Le preguntaron qué le había ocurrido.

No lo sabía.

Le preguntaron su nombre. Tampoco sabía eso.

Al final habían llegado a la conclusión de que era la superviviente de un naufragio, a pesar de que no se había dado aviso de la desaparición de ningún barco. Se suponía que sus padres habían muerto en el mar. Ésa era la teoría más probable, ya que nadie había ido a buscarla.

Dijeron que no era raro que no recordara nada de su pasado ya que había sufrido un fuerte golpe en la cabeza, lo que a menudo ocasionaba la pérdida de memoria.

La llevaron a un lugar llamado Ciudadela de la Luz, un sitio maravilloso de cordialidad, resplandor y serenidad. Al evocar aquel entonces Mina ni siquiera recordaba cielos grises relacionados con la Ciudadela, aunque sabía que tenía que haber habido días de viento y tormenta. Para ella, los años pasados allí, de los nueve a los catorce, estaban iluminados por el sol radiante reflejado en las murallas de cristal de la Ciudadela. Iluminados por la sonrisa de la mujer que llegó a ser tan querida para ella como una madre: la fundadora de la Ciudadela, Goldmoon.

Le dijeron a Mina que Goldmoon era una heroína, una persona

famosa en todo Ansalon. Su nombre se pronunciaba con amor y respeto en cualquier rincón del continente. A Mina no le importaba nada de eso. A ella sólo le importaba que cuando Goldmoon le hablaba lo hacía con dulce bondad y con amor. A pesar de ser una persona muy atareada, Goldmoon nunca estaba demasiado ocupada para responder a las preguntas de Mina, y a Mina le encantaba hacer preguntas.

Goldmoon era mayor ya cuando Mina la conoció, tan vieja como una montaña, pensaba la muchachita. Goldmoon tenía el cabello blanco y la cara marcada por arrugas de profunda tristeza y de gozo aún más profundo, arrugas de pesar y dolor, arrugas de esperanza y hallazgo. Sus ojos eran jóvenes como la risa, jóvenes como el llanto... Y Galdar tenía razón. Al evocar aquellos tiempos Mina pudo verse en los ojos de Goldmoon.

Vio una chiquilla que crecía demasiado de prisa, desgarbada, desmañada, de largo cabello pelirrojo y ojos de color ámbar. Todas las noches Goldmoon le cepillaba la abundante melena y respondía a todas las preguntas que a Mina se le habían ocurrido a lo largo del día. Cuando tenía el cabello cepillado y trenzado y estaba lista para acostarse, Goldmoon la sentaba en su regazo y le contaba historias de los dioses perdidos.

Algunas eran lúgubres porque había dioses que gobernaban las malas pasiones que alberga el corazón de cualquier hombre. Había dioses de la luz en oposición a los dioses de la oscuridad. Dioses que dirigían todo lo que había de bueno y noble en la humanidad. Los dioses de la oscuridad luchaban sin tregua para lograr la supremacía sobre la humanidad. Los dioses de la luz trabajaban sin descanso para impedírselo. Los dioses de la neutralidad mantenían el equilibrio en la balanza. Toda la humanidad se encontraba en medio. Cada persona era libre de elegir su destino, porque sin libertad el ser humano moriría como muere un pájaro enjaulado, y el mundo dejaría de existir.

A Goldmoon le encantaba contarle historias a Mina, pero la chiquilla se daba cuenta de que esas historias ponían triste a su madre adoptiva ya que los dioses se habían marchado y la humanidad se había quedado sola para seguir adelante lo mejor posible, con esfuerzo. Goldmoon había empezado una nueva vida sin dioses, pero los echaba de menos y su mayor anhelo era que regresaran.

—Cuando crezca —solía decirle Mina a Goldmoon— recorreré el mundo y encontraré a los dioses y te los traeré.

—Ay, pequeña —respondía Goldmoon con una sonrisa que prestaba brillo a sus ojos—, la búsqueda no te llevaría más lejos que aquí. —Y ponía la mano sobre el corazón de Mina—. Porque, aunque los dioses hayan partido, su recuerdo nace en todos nosotros:

recuerdos de amor eterno, paciencia infinita y máximo perdón.

Mina no entendía. No tenía recuerdos de nada ligados al nacimiento. Al mirar atrás no veía nada salvo vacío y negrura. Todas las noches, cuando yacía sola en la oscuridad de su cuarto, rezaba la misma plegaria.

—Sé que estás ahí, en alguna parte. Deja que sea yo quien te encuentre. Seré tu fiel servidora. ¡Lo juro! Deja que sea la que te dé a conocer al mundo.

Una noche, cuando Mina contaba catorce años, elevó la misma plegaria con tanto fervor y anhelo como la primera noche que la había pronunciado. Y esa noche llegó una respuesta.

Una voz le habló desde la oscuridad.

—Estoy aquí, Mina. Si te digo cómo encontrarme, ¿vendrás a mí? Mina se sentó en la cama, ansiosa. —¿Quién eres? ¿Cómo te llamas?

—Soy Takhisis, pero eso lo olvidarás. Para ti, no tengo nombre. No lo necesito porque como yo no hay otros en el universo, estoy exclusivamente yo, soy el único dios.

—Entonces te llamaré el Único —dijo Mina, que se bajó de la cama de un salto, se vistió con premura y se preparó para viajar—. Iré a decirle a madre adonde me dirijo...

—Madre —repitió Takhisis con desprecio y cólera—. No tienes madre. Tu madre está muerta.

—Lo sé —respondió Mina con voz temblorosa—, pero Goldmoon se ha convertido en mi madre. La quiero más que a nadie y he de decirle que me marcho o cuando descubra que no estoy se preocupará.

El tono de voz de la diosa cambió, dejó de ser enfadado para convertirse en un arrullo dulce.

—No debes decírselo o estropearás la sorpresa. Nuestra sorpresa, tuya y mía. Porque llegará el día en el que regresarás para decirle a Goldmoon que has encontrado al único soberano del mundo.

—Pero ¿por qué no puedo decírselo ahora? —demandó Mina.

—Porque todavía no me has encontrado —respondió Takhisis con voz severa—. Ni siquiera estoy segura de que seas digna de esto. Tienes que demostrar tu merecimiento. Necesito una discípula que sea valiente y fuerte, que no se deje desalentar por los incrédulos ni se deje influenciar por los antagonistas, que afronte dolor y tormentos sin encogerse. Me tienes que demostrar que vales para todo eso. ¿Tienes arrestos, Mina?

La muchacha tembló, aterrada. No creía tener el valor necesario. Quería volver a la cama, y entonces pensó en Goldmoon y en la maravillosa sorpresa que sería para ella. Imaginó el gozo de Goldmoon cuando la viera volver trayendo consigo un dios. Se llevó la mano al corazón.

—Los tengo, dios Único. Haré esto por mi madre adoptiva.

—Es justo lo que yo habría querido —dijo Takhisis, que se echó a reír como si Mina hubiera dicho algo gracioso.

Así comenzó la tercera parte de la vida de Mina, y si la primera era un borrón y la segunda era luz, la tercera fue sombra. Actuando de acuerdo con el mandato del Único, Mira escapó de la Ciudadela de la Luz. Buscó un barco en la bahía y subió a él. Era una nave sin tripulación. Mina era la única persona a bordo, pero el timón daba vueltas, las velas se recogían y se desplegaban; todas las faenas las llevaban a cabo manos invisibles.

El barco navegó en las corrientes del tiempo y la condujo a un lugar que le dio la impresión de que lo conocía desde siempre y, al mismo tiempo, que acababa de descubrirlo. En ese lugar Mina contempló el semblante de la Reina Oscura por primera vez, y la diosa era hermosa y terrible, y Mina se inclinó y la adoró.

Takhisis la sometió a prueba tras prueba, desafío tras desafío. Mina los soportó todos. Conoció un dolor semejante al de la muerte, pero no gritó. Experimentó un dolor semejante al de parir, y no rechistó.

Entonces llegó el día en el que Takhisis le dijo:

—Estoy satisfecha contigo. Eres mi elegida. Ha llegado el momento de que vuelvas al mundo y prepares a la gente para mi regreso.

—Volví al mundo la noche de la gran tormenta —le dijo Mina a Galdar—. Te conocí ese día. Llevé a cabo mi primer milagro contigo, te devolví el brazo.

El minotauro le echó una mirada significativa y la joven enrojeció. —Quiero decir... que el Único te devolvió el brazo. —Refiérete a ella por su verdadero nombre —instó duramente Galdar—. Llámala Takhisis.

Miró involuntariamente el muñón que era todo cuanto le quedaba del brazo con el que había manejado la espada. Cuando descubrió el verdadero nombre de la deidad que le había devuelto el brazo amputado, el minotauro había rezado a su dios, Sargonnas, para que se lo quitara de nuevo.

—No quería ser su esclavo —masculló Galdar, pero Mina no lo oyó.

La muchacha estaba pensando en soberbia, orgullo desmedido y ambición. Estaba pensando en el ansia de poder y quién había sido el verdadero responsable de la caída de la Reina Oscura.

—Fue culpa mía —musitó—. Ahora ya puedo admitirlo. Yo fui la que la destruyó, no los dioses. Ni siquiera ese despreciable dios elfo, Valthonis, o comoquiera que se llame. Yo la destruí. Yo la traicioné.

—¡No, Mina! —exclamó el minotauro, conmocionado—. Eras su esclava tanto como cualquiera de nosotros. Te utilizó, te manipuló...

La joven alzó los ojos de color ámbar y buscó los de él.

—Eso es lo que tú crees. Lo que creen todos. Sólo yo sabía la verdad. La sabía, como la sabía mi soberana. Puse en marcha un ejército de muertos. Luché contra dos poderosos dragones y los maté. Conquisté a los elfos y los sometí. Conquisté a los solámnicos y los vi huir de mí como perros apaleados. Hice de los caballeros negros una fuerza a la que se temiera y se respetara.

—Todo en nombre de Takhisis —dijo Galdar, que se rascó el pelaje del maxilar y se frotó el hocico con aire intranquilo.

—Quería que fuera en mi nombre —confesó Mina—. Ella lo sabía. Lo vio en mi corazón y por eso iba a destruirme.

—Y por eso ibas a dejar que lo hiciera —replicó Galdar.

Mina suspiró y agachó la cabeza. Se sentó en el duro suelo con las piernas dobladas hacia arriba y se abrazó las rodillas. Vestía la misma ropa que aquel fatídico día en el que su reina había muerto, la ropa sencilla que llevaba debajo de la armadura de una dama negra, es decir, camisa y polainas. Estaban harapientas ahora, descoloridas por el sol a un tono gris anodino. El único color fuerte que había en ellas era el rojo de la sangre de la reina, que había muerto en sus brazos.

Galdar sacudió la astada cabeza y se sentó erguido en la piedra que usaba de asiento, una piedra que su roce había pulimentado durante los últimos meses.

—Todo eso ha quedado atrás, Mina. Es hora de que sigas adelante. Todavía queda mucho que hacer en el mundo, y un nuevo mundo en el que hacerlo. Los caballeros negros están desperdigados, desorganizados. Necesitan un dirigente fuerte que los reunifique.

—No me seguirían —adujo la joven.

Galdar abrió la boca para replicar, pero volvió a cerrarla.

Mina alzó los ojos hacia él y comprendió que el minotauro sabía la verdad tan bien como ella. Los caballeros negros no volverían a aceptarla como su comandante. Habían recelado de ella desde el principio al ser una muchacha de diecisiete años que casi no distinguía un extremo de la espada del otro, que jamás había presenciado una batalla, cuanto menos conducir hombres a una.

Los milagros que realizaba habían acabado por convencerlos. Como la propia Mina le dijo una vez a aquel despreciable príncipe elfo, los hombres amaban a la diosa que veían en ella, no a la muchacha en sí, y cuando esa deidad fue derrocada y Mina perdió el poder de realizar milagros, los caballeros negros sufrieron una desastrosa derrota. Y, para colmo, creyeron que había desertado al final y los había abandonado para que afrontaran solos la muerte. Jamás volverían a seguirla, y no los culpaba por ello.

Tampoco quería ser líder de hombres. No quería volver al mundo otra vez. Estaba demasiado cansada. Sólo deseaba dormir. Se recostó

en los huesos de la montaña donde su reina dormía el eterno descanso y cerró los ojos.

Debió de quedarse dormida porque al despertar encontró a Galdar acuclillado delante mientras le suplicaba de todo corazón que abandonara aquella prisión.

—Mina, ya te has castigado más que suficiente. Tienes que perdonarte, Mina. Lo que le ocurrió a Takhisis fue culpa de ella, no tuya. No tienes que culparte por eso. ¡Iba a matarte! Lo sabes. ¡Iba a apoderarse de tu cuerpo, a devorar tu alma! Ese elfo te hizo un favor al matarla.

Mina alzó la cabeza y su gesto lo hizo enmudecer, frenó las palabras en su boca y empujó al minotauro hacia atrás como si lo hubiese golpeado.

—Lo siento, Mina. No quería decir eso. Ven conmigo —instó Galdar.

Mina adelantó la mano y le dio unos golpecitos en el brazo que le quedaba.

—Adelante, Galdar. Sé que tu dios te ha estado hostigando, exigiendo que te unas a él en la conquista de Silvanesti.

La joven esbozó una triste sonrisa ante la repentina turbación del minotauro.

—He oído por casualidad tus plegarias a Sargonnas, amigo mío —le dijo—. Ve y lucha por tu dios. Cuando vuelvas, me contarás todo lo que pasa en el mundo.

—Si consigo salir de este condenado valle jamás podré regresar. Lo sabes, Mina —contestó Galdar—. Los dioses se encargarán de que sea así. Se ocuparán de que nadie logre nunca...

Las palabras se le quedaron paralizadas en la lengua, porque mientras las pronunciaba estaban resultando ser inciertas. El minotauro se quedó mirando fijamente el extremo del valle, se frotó los ojos y volvió a mirar.

—Debo de estar viendo visiones. —Estrechó los ojos para protegerlos del sol.

—¿Qué pasa ahora? —inquirió cansinamente Mina, que no estaba mirando.

—Viene alguien caminando por el valle —informó el minotauro —. Pero eso es imposible.

—Es posible, Galdar —dijo la joven, que dirigió la vista hacia donde él miraba—. Viene alguien.

El hombre caminaba con aire resuelto por los huesos pelados del desértico valle barrido por el viento. Era alto y sus movimientos poseían un donaire imperioso. El cabello, largo y oscuro, ondeaba al viento. Su figura rielaba en las ondas de calor que irradiaba la superficie rocosa cubierta de arena.

—Viene a buscarme.

2

El valle era una depresión cóncava excavada en el mismo lecho rocoso que se había elevado para formar la montaña. Una fina capa de arena, de color amarillo rojizo, cubría la roca. Allí crecían unos pocos arbustos ralos y escuálidos, pero no árboles. En aquella zona no crecía ningún árbol a excepción de los que habían surgido delante de la tumba. Un regato —de una tonalidad azul cobalto en contraste con el rojo— zigzagueaba por el suelo del valle y se abría paso entre la roca.

El interior de la montaña en la que se hallaba enterrada la Reina Oscura era un enjambre de cuevas, y durante el último año Mina y Galdar habían hecho su hogar de dos de ellas. Durante el día, el calor del sol irradiaba del suelo en ondas titilantes. La temperatura descendía vertiginosamente de noche y volvía a subir a niveles insoportables de día.

El valle estaba maldito por los dioses. Ningún mortal podía encontrarlo. Galdar había dado con él sólo porque había rezado noche y día a Sargonnas suplicándole que le dejara hallarlo y, finalmente, el dios consintió. Cuando Mina se llevó el cadáver de su diosa del templo donde Takhisis había muerto, Galdar la había seguido. Sólo él sabía el terrible dolor que debía de estar padeciendo la joven. Esperaba poder ayudarla a enterrar a su reina para siempre. Había seguido a Mina durante un día y una noche, pero parecía imposible alcanzarla, y entonces, una mañana después de despertar de un sueño extenuante, ya no encontró su rastro.

Supuso, naturalmente, que los dioses no querrían que ningún mortal descubriera la tumba de la reina Takhisis y que le ocultaban a Mina por esa razón. Galdar suplicó a Sargonnas que le permitiera reunirse con la joven, y Sargonnas le había concedido su petición... a cambio de un precio. El dios había transportado a Galdar hasta el lugar secreto del enterramiento. Mina

y él habían sepultado a la Reina Oscura debajo de la montaña y después Galdar había pasado el resto del tiempo intentando persuadir a la muchacha de que volviera al mundo. En eso había fracasado, y ahora el dios se disponía a presionarlo para que cumpliera su parte del trato. Barcos minotauros estaban llegando a Silvanesti cargados de tropas y colonos que hacían suyo el antiguo territorio elfo, lo que ponía muy nerviosos a los humanos que vivían en las otras naciones de Ansalon.

Los Caballeros de Solamnia, los caballeros de la Legión de Acero y los formidables guerreros bárbaros de las Praderas de Arena; todos ellos contemplaban con creciente ira la invasión del continente por parte de los minotauros. Sargonnas necesitaba un embajador que

tratara con esas naciones. Necesitaba un minotauro que entendiera a los humanos para que se presentara ante ellos y los aplacara, los convenciera de que los minotauros no tenían planes de expansión, que se contentaban con conquistar y apoderarse de las tierras de su antiguo enemigo, y que Solamnia y las demás naciones no corrían peligro.

Galdar había vivido con humanos y había luchado a su lado durante años. Era la elección perfecta como embajador ante los humanos, y el hecho de que éstos se sintieran inclinados a confiar en él y que les cayera bien lo hacía aún más perfecto. Galdar quería servir al dios que lo había salvado de Takhisis al quitarle el brazo y devolverle su amor propio. Sargonnas no era un dios paciente. Dejó claro a Galdar que o acudía en ese momento o que no fuera nunca.

Al reparar en la figura que se acercaba, el minotauro pensó al principio, con gran temor, que quizá Sargonnas se había cansado tanto de esperar que iba a buscarlo.

Una segunda ojeada le quitó esa idea de la cabeza. No distinguía los rasgos del visitante, que todavía se encontraba muy lejos, pero su porte era de humano, no de minotauro.

Sin embargo, a ningún humano se le permitía acceder a este valle. Ningún mortal, a excepción de ellos dos, podía entrar allí.

A Galdar se le puso de punta el vello de la nuca, y se le erizó el pelaje de la espalda y de los brazos con un escalofrío.

—No me gusta esto, Mina. Deberíamos huir. Ahora. Antes de que ese hombre nos vea.

—No es un hombre, Galdar —dijo la joven—. Es un dios. Viene a buscarnos. O, más bien, viene a buscarme a mí.

El minotauro la vio llevarse la mano a la cintura y cerrar los dedos sobre la empuñadura de un cuchillo. Tanteó en busca de su propia arma y descubrió que no la tenía.

—Te cogí el cuchillo, Galdar —le dijo la joven con una sonrisa—. Te lo quité anoche.

Al minotauro no le gustó cómo lo sostenía, como si fuese algo preciado para ella.

—¿Quién es ese hombre, Mina? —demandó con la voz ronca por un miedo que no sabía identificar—. ¿Qué quiere de ti?

—Deberías marcharte, Galdar —contestó en tono quedo, sin apartar la mirada del desconocido, que se iba acercando. Había apretado el paso. Parecía impaciente por llegar a su punto de destino —. Esto no te concierne.

La figura llegó a una distancia desde la que se le distinguían los rasgos. Era un humano de edad indeterminada. Tenía un rostro que los humanos consideraban apuesto, con un hoyuelo en el mentón, mandíbula cuadrada, nariz aquilina, pómulos prominentes, frente

plana. Llevaba largo el negro cabello; los mechones lustrosos se rizaban en los hombros y le colgaban por la espalda. La piel era tan pálida que parecía estar sin sangre. Ni los labios ni las mejillas tenían color, mientras que los ojos eran tan oscuros como la primera noche de la creación. Hundidos bajo las espesas cejas, parecían aún más oscuros al quedar en la sombra.

Vestía de negro, con ropas lujosas que denotaban opulencia. La casaca de terciopelo le llegaba a las rodillas. Ajustada a la cintura, la prenda iba ribeteada con plata en las mangas y en el dobladillo del faldón. Las polainas, también negras, le llegaban justo debajo de las rodillas, y las adornaban cintas del mismo color, como lo eran las medias de seda y las botas, éstas con hebillas de plata. La camisa blanca lucía chorreras de puntilla en la pechera, que también asomaban por las bocamangas y caían lánguidamente sobre las manos. Se movía con donaire y seguridad en sí mismo, consciente de su propio poder.

Galdar tuvo un escalofrío. A pesar del fuerte sol, no sentía el calor del astro. Un frío tan arcaico que hacía joven a la montaña se le metió en la médula de los huesos. A lo largo de su vida se había enfrentado a enemigos terribles, incluida la dragona Malys, Señora Suprema, y no había huido de ninguno de ellos. Pero ahora no pudo evitarlo y empezó a retroceder lentamente.

—¡Sargonnas! —clamó Galdar a su dios, aunque la voz se le quebró y tragó saliva para humedecerse la garganta—. Sargonnas, dame fuerza. Ayúdame a combatir a este temible enemigo...

La respuesta del dios fue un resoplido antes de hablar.

—Te he consentido tu lealtad a esta humana hasta ahora, Galdar, pero mi paciencia se ha acabado. Déjala a su suerte. Se la tiene bien merecida.

—No puedo —respondió con incondicional fidelidad a pesar de haber palidecido al ver al extraño hombre—. Estoy comprometido con ella...

—Te prevengo, Galdar. No te interpongas entre Chemosh y su presa —advirtió Sargonnas en tono grave.

—¡Chemosh! —exclamó el minotauro con voz apagada.

Chemosh, Señor de la Muerte. Galdar empezó a temblar, encogidas las entrañas.

Mina levantó el cuchillo del minotauro. Era una arma vieja, con el mango de hueso, un utensilio para distintos propósitos, desde limpiar pescado hasta destripar venados, y el minotauro mantenía aguzado el filo, bien amolado. Vio que Mina enarbolaba el cuchillo, vio la luz del sol reflejarse en el acero de la hoja, pero no en los ojos de la joven, que tenía la mirada fija en el dios.

Mina sostenía el arma con la mano derecha. Le dio la vuelta y

presionó la aguzada punta contra su garganta. La luz interna de los ojos ambarinos centelleó fugazmente y después se apagó. Apretó los labios. Los dedos se ciñeron con más fuerza sobre el mango. Cerró los ojos y soltó el aire.

Galdar bramó y se lanzó hacia ella. Había esperado demasiado. No llegaría antes de que se clavara el acero en la garganta. Confiaba en que su grito la distrajera antes de que se inmolara.

Chemosh levantó la mano en un ademán negligente, casi descuidado. Galdar salió lanzado por el aire, sostenido en la mano del dios. El minotauro se debatió y luchó, pero el dios lo tenía sujeto y no había modo de soltarse. Era tan imposible escapar de su garra como de la propia muerte.

Chemosh trasladó al minotauro —que bramaba y sacudía el brazo y las piernas— fuera del valle, lejos de la montaña, lejos de Mina, que iba perdiéndose en la distancia y se hacía más y más pequeña por momentos.

Galdar alargó la mano en un desesperado intento de asirse al tiempo y al mundo mientras ambos pasaban de largo, a fin de agarrarse a ellos... a ella. La joven alzó los ojos ambarinos hacia el minotauro y, durante un fugaz instante, los dos se tocaron.

Después, las rugientes aguas se la arrancaron de la mano. Un bramido de frenética desesperación se alargó y dio paso a un rugido de angustia.

Galdar se hundió bajo la riada del tiempo y todo desapareció.

Unas voces despertaron a Galdar. Eran voces profundas y ásperas, y sonaban cerca de él.

—¡Mina! —gritó mientras se esforzaba por levantarse y tanteaba en busca de la espada que había aprendido a manejar con la mano izquierda.

Dos minotauros que vestían armadura de combate de las legiones de su país retrocedieron con presteza ante el repentino salto con el que se levantó, a la par que llevaban la mano a su propia espada.

—¿Dónde está? —tronó, los labios salpicados de saliva—. ¡Mina! ¿Dónde la tenéis? ¿Qué le habéis hecho?

—¿Mina? —Los dos minotauros lo miraron, desconcertados.

—No conocemos a nadie que se llame así —dijo uno, que tenía desenvainada a medias la espada.

—Suena a nombre humano —gruñó su compañero—. ¿Qué es? ¿Una cautiva tuya? En tal caso, debe de haber huido cuando te caíste por ese risco.

—O quizá te empujó —dijo el otro soldado.

—¿Risco? —Ahora fue Galdar el que se quedó desconcertado. Miró hacia donde señalaba el otro minotauro.

La pronunciada pendiente de un risco se alzaba a gran altura; la

rocosa pared apenas se veía con el espejo follaje. Miró en derredor y vio que estaba de pie en la alta hierba que crecía bajo las umbrías ramas de un tilo. Su cuerpo había dejado una huella profunda en el blando y húmedo humus.

Lejos del desierto achicharrado por el sol. Lejos de la montaña.

—Te vimos caer desde una gran altura —dijo uno de los minotauros, que envainó de nuevo la espada—. En verdad, Sargonnas debe de amarte. Creíamos que habrías muerto, porque debiste de precipitarte en el vacío más de treinta metros. Y, sin embargo, aquí estás, sin nada más que un chichón.

Galdar oteó en busca de la montaña, pero la espesura del bosque impedía ver la línea del horizonte. Bajó la vista, gacha la cabeza y los hombros hundidos.

—¿Cómo te llamas, amigo? —preguntó el otro—. ¿Y qué haces deambulando solo por Silvanesti? La escoria elfa por esta zona no osa atacar a descubierto, pero tiende emboscadas a un minotauro que esté solo.

—Me llamo Galdar —respondió en tono descorazonado.

Los dos soldados dieron un respingo e intercambiaron una mirada.

—¡Galdar el Manco! —exclamó uno de ellos, fija la mirada en el muñón.

—¡Vaya, entonces el dios no sólo te salvó la vida, sino que te dejó caer justo a los pies de tus escoltas! —dijo el otro.

—¿Escoltas? —Galdar los observó con suspicacia, desconcertado y receloso—. ¿Qué quieres decir con eso?

—El comandante Faros recibió la noticia de tu llegada, señor, y nos mandó a buscarte para que nos ocupáramos de que llegases sano y salvo al cuartel. En verdad se cumple nuestra misión, alabado sea Sargonnas.

—Es un honor conocerte, señor—añadió el otro soldado, impresionado—. Tus hazañas con los caballeros negros se han convertido en leyenda.

—Ahora que lo pienso, hubo alguien que se llamaba Mina. Sirvió a tu mando, señor, ¿no es así? ¿Una funcionaría de segunda fila?

—La caída debe de haberte aturullado, señor. Por lo que sabemos, la tal

Mina lleva muerta mucho tiempo, desde que Sargonnas derrotó y mató a la reina Takhisis.

—Así los perros royan sus huesos —añadió, sombrío, el otro soldado.

Galdar echó una última ojeada a su alrededor con la esperanza de divisar la montaña, el desierto, alguna señal de Mina. Sabía que era inútil, pero no pudo evitarlo. Entonces volvió la vista a los dos

minotauros que esperaban pacientemente y sin dejar de mirarlo —brazo y todo lo demás— con respeto y admiración.

—Alabado sea Sargonnas —musitó Galdar, que cuadró los hombros y dio el primer paso en su nueva vida.

3

Dispuesta a morir, Mina asestó un seco golpe con el cuchillo. La muerte la miró con regocijo. El acero se convirtió en cera y casi de inmediato empezó a licuarse con el sol abrasador. La cera caliente resbaló entre sus dedos. Mina la miró de hito en hito, estupefacta, sin entenderlo. Alzó los ojos, que se encontraron con los del dios.

Las piernas le temblaban. Le habían fallado las fuerzas. Cayó de rodillas y hundió la cara en las manos. Ya no veía al dios, pero oyó sus pisadas, que se acercaban más y más. La sombra se proyectó sobre ella, ocultando la luz del sol, y Mina tiritó.

—Déjame morir, mi señor Chemosh —masculló sin levantar la vista—. Por favor. Sólo quiero descansar.

Oyó el crujido de las botas de cuero, sintió que se movía cercay se arrodillaba junto a ella. Olió a mirra, aroma que le recordó los óleos perfumados que se vertían en las piras funerarias para enmascarar el hedor a carne quemada. Mezclado con la fragancia almizcleña había un aroma dulzón a lilas y rosas, tenue y delicado como los pétalos de la juventud prensados entre las páginas del libro de la vida. La mano del dios le tocó el cabello, se lo alisó. La mano pasó del pelo a la cara. Tenía un tacto fresco en contraste con la piel quemada por el sol.

—Estás agotada, Mina —le dijo Chemosh; el aliento la rozó en la mejilla, suave y cálido— Lo que necesitas es dormir. Dormir, no morir. Sólo los poetas confunden lo uno con lo otro. Le acarició la cara, el cabello.

—Pero has venido a buscarme, señor —protestó Mina, somnolienta, relajada con sus caricias, derritiéndose como el cuchillo de cera—. Eres la muerte y viniste por mí.

—Cierto. Pero no te quiero muerta. Te necesito viva, Mina. —Sus labios le rozaron el cabello.

La caricia del dios podía ser humana si así lo quería él. El contacto de Chemosh despertó en Mina unos anhelos y unos sentimientos que jamás había experimentado. Virginal en cuerpo y espíritu, Mina había estado protegida por su reina del deseo, ya que la diosa no quería que su discípula elegida se distrajera con las debilidades de la carne.

Ahora Mina conoció el deseo, lo sintió germinar, ardoroso, en su interior.

Chemosh le tomó la cara con la mano, que deslizó lentamente para acariciarle el cuello. Un dedo recorrió el camino que la hoja del cuchillo podría haber tomado, y Mina lo sintió penetrante, frío y abrasador, y se estremeció con un dolor que era acerbo y excitante a la par.

—Siento el latido de tu corazón, Mina —dijo Chemosh—. Siento la calidez de tu carne, el palpito de tu sangre.

La joven no entendía las sensaciones extrañas que el contacto del dios despertaba en ella. El cuerpo le dolía, pero era un dolor placentero, y no quería que ese placer terminara nunca. Se acercó más a él. Sus labios buscaron los del dios, que la besó lenta, suave, prolongadamente.

Después se apartó de la joven, la soltó.

Mina abrió los ojos. Miró los de él, que eran oscuros y vacíos como el mar en el que había despertado un día para encontrarse sola.

—¿Qué me haces, señor? —gritó, asustada de repente.

—Devolverte a la vida, Mina —respondió Chemosh mientras le acariciaba el cabello para retirárselo de la cara. La puntilla blanca rozó la cara de la joven y el aroma picante a mirra le inundó las fosas nasales. Ella se tendió en el suelo, rindiéndose a sus caricias.

—Pero eres la muerte —arguyó, confusa.

Chemosh le besó la frente, las mejillas, el cuello. Sus labios se deslizaron hasta el hueco de la garganta.

—¿Algún otro dios vino aquí hasta ti, Mina? —preguntó y, aunque siguió acariciándola, su voz adquirió un tono áspero.

—Sí, lo hicieron algunos, señor.

—¿Para qué vinieron?

—Unos para salvarme. Otros para reprenderme. Algunos para castigarme.

La muchacha se estremeció. Las manos del dios la asieron con más fuerza y ella se tranquilizó.

—¿Le hiciste promesas a alguno? —inquirió, y la aspereza en la voz se acentuó.

—No. Ninguna, señor. Lo juro. Aquello le complació.

—¿Por qué no, Mina? —preguntó con un atisbo de sonrisa en los labios. Mina le tomó la mano y la puso sobre el pecho, sobre el palpitante corazón.

—Querían mi fe. Querían mi lealtad. Querían mi miedo. —¿Sí?

—Ninguno me quería a mí.

—Yo sí, Mina —dijo Chemosh, que no retiró la mano posada sobre el pecho y sintió acelerarse los latidos del corazón—. Entrégate a mí. Hazme el señor de todas las cosas. Hazme el señor de tu vida.

Mina guardó silencio. Parecía agitada; rebulló, inquieta, bajo sus manos.

—Di lo que sientes, habla con sinceridad —dijo él—. No me ofenderé. —La traicionaste —respondió finalmente en tono acusador. —Fue Takhisis la que nos traicionó, Mina —recriminó Chemosh—. Te traicionó a ti.

—No, mi señor —protestó la joven—. No, ella me dijo la verdad.

—Mentiras, Mina. Todo mentira. Y lo sabías.

Mina sacudió la cabeza e intentó liberarse de las manos que la sujetaban.

—Sabes que te mintió —insistió Chemosh, implacable. La mantuvo agarrada, apretándola contra el suelo—. Te diste cuenta al final. Te alegraste de que el elfo la matara.

La joven levantó las manos y sus ojos ambarinos se alzaron hacia el dragón.

—Majestad, siempre os he adorado, os he reverenciado. Puse mi vida a vuestro servicio y estoy dispuesta a cumplir ese compromiso. Por mi culpa perdisteis el cuerpo de Goldmoon, el cuerpo en el que habríais habitado. Os ofrezco el mío. Tomad mi vida. Utilizadme como vuestro receptáculo. ¡Esta es la prueba de mi fe!

La reina Takhisis era bellísima, su hermosura cruel y terrible a la vista. Su semblante era tan gélido como las vastas y heladas tierras yermas del sur, donde un hombre perecía en un instante mientras el aliento se tornaba hielo en sus pulmones. Sus ojos eran las llamas de una pira funeraria. Sus uñas eran garras, y su pelo, el largo y desgreñado cabello de un cadáver. Su armadura, fuego negro. Al costado llevaba una espada perpetuamente teñida de sangre, una espada utilizada para segar las almas de sus cuerpos.

Mina gritó. Fue un grito de dolor y de cólera. Forcejeó entre las garras de la muerte.

Takhisis alargó hacia ella su mano como una terrible garra. La Reina Oscura tendió la mano hacia el corazón de la joven para hacerlo suyo. Tendió la mano hacia su alma, para arrancarla de su cuerpo y arrojarla al olvido eterno. Buscó entrar en el cuerpo de Mina para llenarlo con su propia esencia inmortal.

—Admítelo, Mina. —Chemosh la retuvo firmemente, la obligó a mirarlo a los ojos—. Esperabas que alguien la matara en tu lugar.

El rey elfo sostenía en la mano el fragmento olvidado de la Dragonlance. Arrojó la lanza, la impulsó con toda la fuerza que le daban la angustia y la culpabilidad, con la potencia que le prestaban su miedo y su amor.

El arma alcanzó a Takhisis y se alojó en su pecho.

La Reina Oscura bajó la vista, conmocionada, y vio la lanza sobresaliendo de su carne. Sus dedos se movieron para tocar la brillante y oscura sangre que manaba por la terrible herida. Dio un traspié y empezó a desplomarse.

—Maté al elfo con mis propias manos —gritó Mina—. Mi reina murió en mis brazos. Habría dado...

La joven frenó el raudal de palabras. Bajó los ojos para eludir la intensa mirada de Chemosh y volvió la cabeza hacia un lado.

—¿Habrías dado tu vida por ella? Se la diste, Mina, cuando

luchaste con Malys. Takhisis te trajo de vuelta por sus propias y egoístas razones. Te necesitaba. De no ser así te habría dejado caer entre sus dedos como si fueras polvo y ceniza. Y, al final, se atrevió a echarte la culpa de su caída.

Mina se quedó desmadejada en sus manos.

—Tenía razón, mi señor. —Lágrimas de vergüenza le humedecieron las pestañas—. Su muerte fue culpa mía.

Chemosh retiró el revuelto cabello pelirrojo para verle la cara. —Y cuando murió, una parte de ti se alegró.

Mina gimió y volvió la cara. El dios le retiró el pelo húmedo de lágrimas, le limpió el rastro del llanto de la cara.

—La lealtad a tu reina no es lo que te ha mantenido en este valle. Te has quedado a causa de tu sentimiento de culpa. La culpa ha hecho de ti una prisionera. La culpa es tu carcelera. La culpa casi te mató.

Puso las dos manos en la cara de la joven y miró intensamente los ojos ambarinos.

—No hay razón para que te sientas culpable, Mina. Takhisis compró y pagó su propia suerte. —Su voz adquirió un tono quedo, más suave. »Ella ya no está y tampoco está Paladine.

—Paladine... —murmuró la joven—. Mi juramento de vengar la muerte de mi reina... en él, en los elfos...

—Y lo cumplirás —prometió Chemosh—. Pero no aún. No ahora. Antes hay que preparar el camino. Escúchame, Mina, y entiéndelo. Ahora han desaparecido los dos dioses mayores. Sólo queda uno, su hermano Gilean, el dios del libro, el dios de la duda y la indecisión. Sostiene la balanza del equilibrio, con la luz en un platillo y la oscuridad en el otro. Cada segundo de vigilia les pesa para asegurarse de que la balanza no se inclina a uno u otro lado.

Mina lo miraba fijamente, embelesada. Chemosh había dejado de hablarle a ella y ahora lo hacía para sí mismo.

—Un tarea fútil. —Se encogió de hombros—. Los platillos se desequilibrarán. Han de hacerlo ya que el panteón está desnivelado ahora. Gilean sabe que no puede mantener el equilibrio para siempre. Ve su propia caída y tiene miedo. Porque sé lo que él no sabe. Sé lo que hará que la balanza se desequilibre.

»Los mortales —siguió Chemosh, que paladeó el término—. Los mortales son los que inclinarán la balanza. Mortales como tú, Mina. Mortales que acuden a los dioses por voluntad propia. Mortales que cumplen nuestros deseos no por miedo, sino por amor. Esos mortales darán poder a sus dioses, no al contrario, como ha ocurrido en eras pasadas. Por eso no quería que murieras, Mina. Por eso quiero que vivas. —Acercó la boca a los labios de la joven hasta casi rozarlos.

»Sírveme, Mina —susurró en voz tan queda que ella no oyó las palabras, sino que las sintió arder en su piel—. Entrégate a mí.

Entrégame tu fe. Tu lealtad. Tu amor.

Mina tembló ante su propio atrevimiento, temerosa de que el dios se enfadara, pero aun así estaba pensando en lo que él había dicho sobre el poder de la humanidad en esta Era de los Mortales. Imaginó la balanza dorada que sostenía Gilean en un equilibrio tan precario que un simple grano de arena podría hacer oscilar los platillos.

—Y, si te entrego mi amor, ¿qué me darás a cambio? —preguntó Mina.

La pregunta no enfureció a Chemosh. Por el contrario, pareció complacerlo.

—Vida eterna, Mina —le contestó—. Juventud eterna. Belleza inmutable. Dentro de quinientos años seguirás siendo tal como eres ahora. —Eso está muy bien, mi señor, pero... —Hizo una pausa. —Pero nada de eso te importa, ¿no es así?

—Lo siento, mi señor. —Mina enrojeció—. Espero que eso no te ofenda...

—No, no. No te disculpes. Esperas que te dé lo que Takhisis no quiso darte. De acuerdo. Te daré lo que deseas: poder. Poder sobre la vida. Poder sobre la muerte.

La joven sonrió y se relajó en sus manos.

—¿Y me amarás?

—Como te amo ahora —prometió él.

—Entonces me entrego a ti, mi señor —dijo la joven, que cerró los ojos y alzó el rostro ofreciendo sus labios al beso del dios.

Sin embargo él no estaba preparado del todo para hacerla suya. Aún no. La besó en los párpados, primero uno y luego otro.

—Duerme ahora, Mina. Duerme profundamente y sin sueños. Cuando despiertes, lo harás a una nueva vida, una vida como jamás has conocido.

—¿Estarás conmigo? —musitó ella.

—Siempre —prometió el dios.

4

Los elfos, expulsados de sus dos territorios ancestrales, vagaban por el mundo, exiliados. Algunos habían ido a ciudades —Palanthas, Sanction, Flotsam, Solace— donde se apelotonaban en viviendas lúgubres y trabajaban en lo que encontraban a fin de comprar comida para sus hijos, perdidos en sueños de glorias pasadas. Otros vivían en las Praderas de Arena, donde cada día contemplaban cómo se ponía el sol en su patria lejana, casi tanto como el astro, o al menos era lo que les parecía. Los elfos no soñaban con el pasado, sino con sueños salpicados de sangre en un futuro de castigo y venganza.

Los minotauros surcaban los espumosos océanos con sus barcos y libraban sus batallas unos contra otros, pero aun así el sol siempre brillaba en las espadas que vencían al secular enemigo y en la hoja del hacha que talaba el verde bosque.

Los humanos celebraban la muerte de los señores dragones y se preocupaban por los minotauros, que finalmente se habían establecido en AnsaIon. En realidad no se preocupaban demasiado, porque tenían otros problemas más acuciantes como eran las disputas políticas en Solamnia; los forajidos que amenazaban Abanasinia; los goblins, cuyo poder crecía al sur de Qualinesti; los refugiados en todas partes.

Los dragones salieron de sus cuevas a un mundo que antaño había sido suyo, que después habían perdido y que ahora volvía a pertenecerles. Pero actuaban con cautela, vigilantes; hasta los mejores de ellos se mostraban desconfiados y recelosos, y empezaban a darse cuenta de que lo que estaba perdido lo estaba irremediablemente.

Los dioses volvieron a una Era de los Mortales, ahora llamada así justamente porque era la humanidad la que decidiría si los dioses tendrían o no influencia en su creación. Por eso los dioses no podían quedarse tranquilamente en el cielo o en el Abismo o en cualquiera de los planos inmortales, sino que caminaban por el mundo en—busca de fe, amor, plegarias. Y haciendo promesas.

Y, mientras todo eso ocurría, un pastor contemplaba desde lo alto de una colina cómo su perra conducía el rebaño al redil.

Un kender jugaba en un cementerio con el fantasma de un niño muerto.

Un joven clérigo de Kiri—Jolith daba la bienvenida a un nuevo converso.

Un Caballero de la Muerte hervía de rabia en su prisión y buscaba una salida.

Mina despertó de un sueño extraño que era incapaz de recordar, para encontrarse en una oscuridad tan profunda que las llamas de las

velas apenas lograban alumbrar, igual que la fría y débil luz de las estrellas no puede alumbrar la noche. Su sueño había sido tan profundo como esa oscuridad. No recordaba cuándo había dormido tan profundamente. Ni alarmas durante la noche, ni subcomandantes despertándola para plantearle preguntas que podrían haber esperado hasta el amanecer, ni heridos transportados en andas para que los curara.

Ni el semblante de una reina muerta.

Mina se quedó tendida boca arriba sobre los blandos almohadones que la rodeaban y contempló la oscuridad. Ignoraba dónde se encontraba; indudablemente aquello no era el duro y frío suelo del desierto en el que había estado durmiendo. Se sentía demasiado cómoda, demasiado resguardada, demasiado aletargada para preocuparse por descubrirlo. La oscuridad era tranquilizadora y estaba impregnada de olor a mirra. La miríada de velas que rodeaban el lecho ardía con llamas que no titilaban. Más allá de la cama no alcanzaba a ver nada, pero, de momento, eso tampoco le importaba. Pensaba en Chemosh, en algo que le había dicho el día anterior.

Y cuando murió, una parte de ti se alegró.

Mina era una guerrera veterana. Desde donde se encontraba aquel día funesto, no habría podido llegar a tiempo hasta el elfo para impedirle que arrojara la lanza contra la diosa cuyo castigo por hurtar el mundo había sido la mortalidad. Mina no se culpaba por la muerte de su reina. Se culpaba —como había dicho Chemosh— por alegrarse de que la reina hubiera muerto.

Había matado al elfo. La mayoría creía que lo había matado en justo castigo, pero Mina sabía que no era así. El elfo se había enamorado de ella. Había visto, con los ojos del amor, que le estaba agradecida por lo que había hecho. Ella advirtió la comprensión en sus ojos, y por ese pecado el elfo había pagado con la vida.

Su gozo por la muerte de su reina se había transformado inmediatamente en pesar y verdadero dolor. No podía perdonarse por aquel primer arranque de alivio, por alegrarse de que la decisión de entregar la vida por su reina le fuera arrebatada de las manos.

—¿Qué habría hecho cuando se hubiera acercado a matarme? ¿Me habría enfrentado a ella o habría dejado que me inmolara?

Todas las noches, acostada delante de la entrada oculta de la tumba de la Reina Oscura en la montaña, Mina se había hecho esa pregunta.

—Habrías luchado por tu vida —respondió Chemosh.

El dios se acercó al lecho. La plata que orlaba su casaca brilló a la luz de las velas. El pálido semblante poseía un brillo propio, al igual que los oscuros ojos. Tomó la mano de Mina, que descansaba en la sábana de batista que le envolvía el cuerpo, y se la llevó a los labios.

El beso hizo que a la joven le diera un vuelco el corazón y que la respiración se le cortara.

—Habrías luchado porque eres mortal y tienes un fuerte instinto de supervivencia —añadió él—, una lucha que los dioses desconocemos.

Pareció cavilar sobre aquello, porque la joven notó que dejaba de prestarle atención, absorto en otra cosa, fija la mirada en una oscuridad que era eterna, infinita y terrible. Permaneció así largo rato, como si buscara respuestas, y después sacudió la cabeza, se encogió de hombros y volvió a mirarla con una sonrisa.

—Y así, vosotros, los mortales, podéis afirmar que los omniscientes dioses no son tan omniscientes.

Ella empezó a responder, pero el dios no la dejó. Se inclinó y le dio un rápido beso en los labios, tras lo cual se alejó del lecho sin prisas y dio una vuelta por la estancia iluminada por las velas. La joven observó su paso, firme y autoritario.

—¿Sabes dónde estás, Mina? —preguntó Chemosh a la par que se volvía bruscamente hacia ella.

—No, mi señor —contestó con sosiego—. No lo sé.

—Estás en mi morada. —La miró intensamente—. En el Abismo.

Mina echó un vistazo a su alrededor y después volvió los ojos hacia él. Chemosh la miró con admiración.

—Despiertas y te encuentras sola en el Abismo y, aun así, no tienes miedo.

—He recorrido lugares más oscuros —repuso Mina.

Chemosh la contempló largamente y después asintió con gesto enterado.

—Las pruebas de Takhisis no son para pusilánimes.

Mina apartó a un lado la sábana de batista, bajó de la cama y caminó hasta donde estaba él.

—¿Y qué pasa con las pruebas de Chemosh? —le preguntó con audacia.

—¿Dije que las habría? —El dios sonrió.

—No, mi señor, pero querrás que demuestre mis méritos. Y yo —añadió al tiempo que alzaba la vista hacia los oscuros ojos que reflejaban su imagen— quiero demostrarte mi valía.

La tomó en sus brazos y la besó larga y ardientemente. Ella devolvió el beso, lo estrechó contra sí arrebatada por una pasión que la dejó débil y temblorosa cuando finalmente el dios la soltó.

—De acuerdo, Mina. Me lo demostrarás. Tengo una tarea para ti, una para la que estás excepcionalmente cualificada.

La joven saboreó el beso dejado en sus labios, picante y embriagador como el aroma de la mirra. No tenía miedo, incluso estaba deseosa.

—Encárgame cualquier tarea, mi señor, que yo la emprenderé.

—Destruiste al Caballero de la Muerte, lord Soth... —empezó el dios.

—No, mi señor, no lo destruí... —Mina vaciló, sin saber muy bien cómo continuar.

Chemosh comprendió el dilema de la joven e hizo un ademán desestimándolo.

—Sí, sí, Takhisis lo destruyó, lo entiendo, pero aun así tú fuiste el instrumento de su destrucción. —Lo fui, mi señor.

—Lord Soth era un Caballero de la Muerte, un ser aterrador —siguió Chemosh—, alguien a quien incluso nosotros, los dioses, podríamos temer. ¿No tuviste miedo de enfrentarte a él, Mina?

—Dentro de unos cuantos días, lord Soth, ejércitos tanto de vivos como de muertos atacarán Sanction. La ciudad caerá en mi poder. —Mina no hablaba alardeando: sencillamente exponía un hecho—. En ese momento, el Único realizará un gran milagro. Entrará en el mundo como era su intención desde hace mucho tiempo, uniendo los reinos de los mortales y los inmortales. Cuando exista en ambos reinos, conquistará el mundo, librándolo de indeseables tales como los elfos, y se establecerá como dirigente de Krynn. Se me nombrará capitana del ejército de los vivos, y el Único te ofrece el mando del ejército de los muertos.

—¿Dices que me «ofrece» eso? —inquirió Soth.

—Te lo ofrece, sí, por supuesto.

—Entonces, no se ofenderá si rechazo su oferta —adujo Soth. —No se ofenderá, pero le dolería mucho tu ingratitud, después de todo lo que ha hecho por ti.

—Todo lo que ha hecho por mí. —Soth sonrió—. Así que es por eso por lo que me trajo aquí. Para ser un esclavo que dirige un ejército de esclavos. Mi respuesta a tan generosa oferta es: no.

—No lo tuve, mi señor, porque iba armada con la cólera de mi reina —contestó Mina—. ¿Qué era el poder del Caballero de la Muerte comparado con eso?

—Oh, poca cosa —dijo Chemosh—. Nada salvo la capacidad de matarte con una simple palabra. Se podría haber limitado a decir «muere» y habrías muerto. Dudo que ni siquiera Takhisis hubiera podido salvarte.

—Como te he dicho, mi señor, iba armada con la cólera de mi reina. —Frunció levemente el entrecejo, pensativa—. No puede ser que quieras que me enfrente a lord Soth. La Reina Oscura lo destruyó. ¿Hay otro Caballero de la Muerte? ¿Alguien que te resulta molesto?

—¿Molesto? —Chemosh se echó a reír—. No, no es una molestia para mí ni, realmente, para nadie en Krynn. Al menos no lo es ahora. Hubo un tiempo en que lo fue para mucha gente, de forma relevante

para el difunto lord Ariakan. Se llama Ausric Krell. En la historia se lo conoce, creo, como el Traidor.

—El felón que provocó la muerte de lord Ariakan a manos de Caos —comentó acaloradamente Mina—, Conozco la historia, mi señor. Todos los caballeros hablaban de eso. Ninguno sabía qué pasó con Krell.

—A ninguno le gustaría saberlo —repuso Chemosh—. Ariakan era hijo de Zeboim, diosa del mar, y del Señor del Dragón Ariakas. Al padre lo mataron en la Guerra de la Lanza. Zeboim puso el corazón en el niño, que era su único hijo. Cuando murió por las malas artes de Krell durante la Guerra de Caos, las lágrimas de la diosa fluyeron tan copiosamente que el nivel de los mares subió en todo el mundo, o eso dicen.

»No obstante, el fuego de la ira de Zeboim secó pronto sus lágrimas. Sargonnas, dios de la venganza, es su padre, y Zeboim es digna hija de su padre. Persiguió al maldito Krell, lo sacó a rastras del agujero en el que intentaba esconderse, y se puso a castigarlo. Lo torturó día tras día, y cuando Krell no pudo soportar el dolor y el tormento y el corazón le falló, lo trajo de vuelta a la vida, lo torturó hasta matarlo, lo volvió a traer, y así una y otra vez. Cuando por fin se cansó del juego, llevó lo que quedaba de él (sus restos llenaban un pequeño balde, tengo entendido) por el mar de Sirrion septentrional hasta el Alcázar de las Tormentas, la fortaleza construida por los Caballeros de Takhisis en una isla y que le había entregado a su hijo, lord Ariakan. Allí maldijo a Krell, lo transformó en un Caballero de la Muerte, y lo dejó para que consumiera sus días de aflicción en aquella roca abandonada, rodeado por mar y tormenta que nunca le dejarán olvidar lo que había hecho.

»Y allí, durante treinta años, lord Ausric Krell ha permanecido prisionero, obligado a vivir eternamente en la fortaleza donde prometió vida y lealtad a lord Ariakan.

—¿Y aún sigue allí? Durante todos esos años los dioses se encontraron ausentes —manifestó Mina, extrañada—. Zeboim no estaba en el mundo. No habría podido impedirle que se marchara. ¿Por qué no lo hizo?

—Krell no es Soth —repuso secamente Chemosh—. Es solapado y ladino, con la nobleza de una comadreja, el honor de un sapo y el cerebro de una cucaracha. Aislado en su roca, no tenía forma de saber que Zeboim no se encontraba allí para mantenerlo vigilado. Las olas se estrellaban contra los acantilados de su prisión igual de implacables que cuando ella estaba presente. Las tormentas, tan frecuentes en esa parte del mundo, descargaban contra los muros de su prisión. Cuando finalmente descubrió que había tenido una oportunidad y la había perdido, se puso tan furioso que derribó una pequeña torre de un solo

golpe.

—Y, ahora que Zeboim ha regresado, ¿sigue vigilándolo?

—Día y noche —contestó Chemosh—. Testimonio del amor de una madre.

—Tampoco a mí me gustan los traidores, mi señor. Emprenderé con gusto cualquier tarea que me encargues relativa a éste.

—Bien. Quiero que lo liberes —dijo el dios.

—¿Liberarlo, mi señor? —repitió Mina, estupefacta.

—Ayúdalo a burlar la vigilancia de Zeboim y tráemelo.

—Pero ¿por qué, mi señor? Si es todo lo que has dicho de él...

—Es eso y más. Es furtivo, astuto y taimado, alguien en quien no se puede confiar. Y nunca pongas en tela de juicio mis decisiones, Mina; no hagas preguntas. Puedes rechazar esta misión. Tú decides, pero no me preguntes por qué. Tengo mis razones y sólo me incumben a mí. —Chemosh alzó la mano y posó los dedos en la mejilla de la joven.

«Liberar a Krell no será tarea fácil. Es muy peligrosa, porque no sólo habrás de enfrentarte al Caballero de la Muerte, sino que antes tendrás que vértelas con la vengativa diosa. Si rehúsas, lo entenderé.

—No rehúso, mi señor—repuso fríamente Mina—. Lo haré por ti. ¿Dónde he de llevarlo?

—Aquí, a mi castillo en el Abismo. De momento es donde resido. —¿De momento, mi señor?

Chemosh le tomó las manos y se las llevó a los labios. —¿Otra pregunta, Mina?

—Lo lamento, mi señor. —La joven se puso colorada—. Me temo que es una de mis faltas.

—Procuraremos poner remedio a eso. En cuanto a tu pregunta, ésta es una que no me importa contestar. No me gusta este alojamiento. Quiero caminar por el mundo, entre los vivos. Tengo planes para el traslado, planes que te incluyen a ti, Mina. —Acarició sus manos con besos suaves, prolongados—. Si no me fallas.

—No te fallaré, mi señor —prometió ella.

—Bien —dijo enérgicamente, y le soltó las manos. Se dio media vuelta—. Si necesitas algo, dímelo.

—¡Mi señor! —llamó Mina, que empezaba a perderlo de vista en la oscuridad—. Hay algo que me hace falta. Un arma o un artefacto bendecidos o un conjuro imbuido de tu sagrado poder.

—Una arma así no te serviría de mucho contra Zeboim —repuso Chemosh—. Es una diosa, como yo, y, en consecuencia, inmortal. He de advertirte, Mina, que si Zeboim sospecha por un instante que has ido a rescatar a Krell te infligirá el mismo tormento que le impuso a él, en cuyo caso, por mucho que lamente tu pérdida, no estará a mi alcance salvarte.

—Lo comprendo, mi señor —dijo sin inmutarse la joven—. Lo del arma era pensando más en el Caballero de la Muerte.

—Te enfrentaste a Soth y has vivido para contarlo —arguyó Chemosh mientras se encogía de hombros—. Cuando Krell descubra que has ido para liberarlo, estará más que dispuesto a ayudarte.

—El problema es seguir con vida el tiempo suficiente para convencerlo de eso, mi señor.

—Cierto —admitió Chemosh, pensativo—. La única diversión que el pobre Krell tiene en su prisión es asesinar a los que el mar y la casualidad arrastran a las orillas de esa roca. Como no es muy listo, es de los que matan antes de preguntar. Podría otorgarte algún amuleto o hechizo, sólo que...

No terminó la frase y la estudió atentamente al tiempo que se ajustaba el puño de puntilla a la muñeca.

—Sólo que hallar el modo de derrotarlo es parte de mi prueba —dijo Mina—. Lo entiendo, mi señor.

—Cualquier otra cosa que quieras no tienes más que pedirla.

Echó una ojeada al lecho del que la joven se había levantado, a las sábanas revueltas, todavía templadas por el calor de su cuerpo.

—Estoy deseando que regreses sana y salva —dijo y, tras hacer una cortés reverencia, se marchó.

Mina se hundió en la cama. Había entendido esa mirada y la promesa que había en sus palabras, y sintió el tacto de sus labios en los de ella. El cuerpo le dolió y le tembló por el deseo y tuvo que emplear unos instantes hasta encontrar la calma para obligarse a centrar su mente en la tarea que le había dado, en apariencia imposible.

—O puede que no lo sea tanto —susurró—. Cualquier cosa que quiera, sólo tengo que pedirla.

Estaba muerta de hambre. No recordaba haber comido mientras había estado en la cárcel que ella misma había levantado. Suponía que lo habría hecho. Tenía el vago recuerdo de Galdar instándola a comer, pero no evocaba sabor ni olor ni de qué se había alimentado.

—Necesito comida —manifestó, y, a modo de experimento, añadió—: Me apetecería filete de venado, guiso de cordero, tarta casera, vino con especias...

Al tiempo que hablaba, los platos aparecían delante de ella, se materializaban sobre una mesa cubierta con mantel. Había vino y cerveza para beber, así como agua fría y clara. Las viandas estaban preparadas maravillosamente bien... Todo cuanto habría podido desear. Mientras comía, se planteó diversos planes, algunos de los cuales descartó de inmediato y a aquellos que le gustaban les dio vueltas y los consideró. Cogió algo de uno, lo unió con una idea de otro y, al final, hizo de ello un todo completo. Lo repasó y se sintió

satisfecha.

A un gesto suyo la comida y la mesa, el vino y el mantel, desaparecieron. Mina permaneció sumida en profundas reflexiones unos minutos para asegurarse de que no había pasado nada por alto.

—Quiero mi armadura —dijo finalmente—. La que me dio Takhisis, la que forjó su gloria la noche que proclamó su regreso al mundo.

La luz de las velas refulgió en las profundidades del reluciente metal negro. La armadura que había vestido a lo largo de la Guerra de los Espíritus, la de una dama negra de Neraka en la que la propia reina había dejado su impronta, apareció a sus pies. Recogió el peto, adornado con el símbolo de Takhisis —la calavera traspasada por un rayo—, se sentó al borde de la cama y se puso a dar lustre al metal con la punta de la sábana de batista hasta que la armadura resplandeció con un intenso brillo.

5

La petición de Mina la condujo a la ciudad de Palanthas, en la que hizo una visita a la Gran Biblioteca. Cuando hubo acabado lo que la había llevado a la biblioteca no se demoró en la ciudad, pero se fijó en que había un gran número de elfos por las calles, elfos harapientos, delgados y empobrecidos. Los miró mientras se cruzaba con ellos en la calle y ellos la miraban como si la conocieran pero no recordaran de dónde. Es una pesadilla tal vez. Abandonó Palanthas y su siguiente deseo fue encontrarse en una aldea de pescadores que había en el litoral septentrional de Abanasinia.

—Estáis chiflada, señora —dijo el pescador sin andarse por las ramas. El hombre estaba en el muelle y observaba cómo cargaba Mina las provisiones en un balandro—. Si las olas no inundan la embarcación y la hacen pedazos, el viento arrancará la vela, la volcará y os atrapará debajo. Jamás lo conseguiréis. Qué forma de destrozar una buena barca de vela. —Te he pagado el doble de lo que vale —repuso la joven. Dejó un pellejo de agua fresca en la popa y, con cierta dificultad por el balanceo que imprimían las olas a la embarcación, se acercó a la escalerilla del muelle y subió. Estaba a punto de bajar el segundo pellejo de agua cuando el pescador la detuvo.

—Tomad, dama oficial —dijo mientras le tendía la bolsa con monedas de acero—. Coged vuestro dinero, no lo quiero. No seré parte de esta temeridad vuestra. Cargaría vuestra muerte en mi conciencia el resto de mi vida.

Mina tomó el odre y se lo echó al hombro. Pasó delante del pescador, bajó al balandro y soltó el segundo odre junto al primero. A continuación regresó por los víveres y vio al hombre que, todavía ceñudo, le tendía la bolsa de monedas. La sacudió en su dirección de forma que las monedas tintinearon.

—¡Eh, tomad!

—Me vendiste la embarcación —respondió Mina al tiempo que le apartaba la mano con suavidad—. Lo que haga con ella no es responsabilidad tuya.

—Ya, pero tal vez ella no lo entienda así —dijo él con aire sombrío, tras lo cual hizo un gesto ominoso con la cabeza en dirección al mar azul grisáceo.

—¿Ella? ¿Quién es «ella»? —preguntó la joven mientras volvía a bajar al balandro.

El pescador echó una ojeada a su alrededor como si temiera que los estuvieran escuchando a escondidas y después se inclinó para musitar en un susurro atemorizado:

—¡Zeboim!

—La diosa del mar. —Mina había envuelto las tiras de salazón de carne en hule para conservarlas secas, y las guardó en una caja de madera, junto con una bolsa impermeable que contenía galletas. No llevaba mucha comida porque, de un modo u otro, el viaje sería corto. Sacó un mapa, envuelto también en hule, y lo guardó con mucho cuidado ya que, al fin y al cabo, era más valioso que la comida—. No temas la ira de Zeboim. Estoy en una misión sagrada y tengo intención de pedirle su bendición.

El pescador no parecía muy convencido.

—Mi sustento depende de su favor, oficial. Tomad vuestro dinero. Si realmente vais a intentar navegar por el mar de Sirrion hasta el Alcázar de las Tormentas, como decís, no os dará su bendición. Os hundirá tan de prisa que la cabeza os dará vueltas, y después vendrá por mí.

Mina sacudió la cabeza, sonriente.

—Si te preocupa tanto lo que Zeboim pueda pensar, lleva el dinero a su santuario y dáselo en ofrenda. Creo que esa suma te proporcionará una cantidad considerable de su buena voluntad.

El pescador caviló y, tras unos segundos de morderse el labio con la mirada prendida en las agitadas aguas, se guardó la bolsa de dinero en los pantalones de hule.

—Puede que tengáis razón, dama oficial. El viejo Ned le entregó a la Señora seis monedas de oro, cada una de ellas marcada con la cabeza de un tipo que se hacía llamar «rey de sacerdotes» o algo así. El viejo Ned encontró esas monedas dentro de un pez cuando lo destripó, y se imaginó que debían de pertenecer a la Señora. A lo mejor las había guardado allí para tenerlas a buen recaudo. Él imaginó que no valdrían mucho, ya que nunca había oído hablar de un rey de sacerdotes, pero sí que debían de tener valor porque ahora sale en su barca de pesca y vuelve con más bacalao del que podáis contar.

Embarcada ya la comida, Mina subió del balandro al muelle para cargar con el último objeto: su armadura.

—Tal vez haga lo mismo por ti —comentó.

—Eso espero —dijo el pescador—. En casa tengo seis bocas hambrientas a las que alimentar, y últimamente la pesca no ha ido muy bien. Ésa es una de las razones de que haya vendido esta barca de vela. —Se frotó la mejilla, a la que asomaba la barba canosa—. A lo mejor divido el dinero con la Señora. La mitad para ella y la mitad para mí. Eso parece justo, ¿no?

—Muy justo —repuso Mina, que desempaquetó la armadura y extendió las piezas sobre el muelle. El pescador la miró y sacudió la cabeza.

—Más vale que la mantengáis seca —dijo—. El agua salada la

oxidará con voracidad.

Mina levantó el peto.

—No tengo escudero. ¿Quieres ayudarme a ponérmela? —¿Poneros la armadura? —El pescador la miró de hito en hito—. ¿Para salir a navegar?

Mina le sonrió. El ámbar de sus ojos resplandeció y pareció rodearlo. El pescador bajó la vista.

—Si volcáis, os hundiréis como un enano —le advirtió.

Mina se metió la coraza por la cabeza y levantó los brazos para que el pescador pudiera abrochar las correas de cuero que la cerraban. Acostumbrado a hacer los nudos de sus redes, el hombre realizó la tarea con rapidez y destreza.

—Pareces un buen hombre —comentó Mina.

—Lo soy, señora—repuso sencillamente él— O al menos es lo que intento. —Pero veneras a Zeboim, una diosa que está considerada maligna. ¿Por qué? El pescador parecía sentirse incómodo y echó otro vistazo nervioso al mar.

—Más que maligna es... bueno, temperamental. Es mejor estar a bien con ella. Si se pone en tu contra, a saber qué te puede hacer. Empujarte hacia alta mar y después dejarte allí, sin un soplo de aire, en una calma chicha, para ir a la deriva hasta que te mueras de sed. O quizá levantar una ola tan grande como para tragarse una casa. O azuzar vientos de temporal que sacuden a un hombre como si fuera una ramita. Por aquí somos buena gente. La mayoría venera a Mishakal o a Kiri—Jolith, pero si uno vive del mar no debe olvidarse de presentar sus respetos a Zeboim e incluso hacerle alguna pequeña ofrenda. Sólo para que siga contenta.

—Has dicho que se venera a otros dioses. ¿Alguien sigue a Chemosh? —preguntó la joven.

—¿A quién? —inquirió el pescador, sin dejar su tarea.

—Chemosh, Señor de la Muerte.

El pescador hizo un alto en su trabajo y pensó unos instantes.

—Ah, sí. Un clérigo de Chemosh pasó por aquí hará un mes con intención de ganarnos para ese dios. Menudo aspecto el de ese tipo... Enmohecido. Iba vestido completamente de negro y olía como una cripta al abrirse. Nos contó que la sacerdotisa de Mishakal nos mentía al decir que nuestras almas seguían a la siguiente etapa de la vida. Ese tipo nos contó que el Río de los Espíritus estaba contaminado o algo por el estilo, que nuestras almas se encontraban atrapadas aquí y que sólo Chemosh podía liberarnos.

—¿Y qué pasó con ese clérigo?

—Se corrió la voz de que había erigido un altar en el cementerio y que prometía levantar a los muertos de su tumba para demostrarnos el poder de su dios. Fuimos unos pocos con la idea de ver un buen

espectáculo, cuando menos. Pero entonces apareció el alguacil con la sacerdotisa de Mishakal y le dijo al clérigo que se fuera con sus asuntos a otra parte o tendría que arrestarlo por molestar a los muertos. El clérigo no quería jaleo, supongo, porque recogió sus cosas y se marchó.

—Pero ¿y si tenía razón respecto a las almas? —preguntó Mina.

—Señora, ¿no me habéis oído? —contestó el pescador, exasperado—. Tengo seis hijos en casa y todos crecen tan de prisa como los renacuajos y quieren tres comidas completas al día. No es mi alma la que va al mar a pescar peces para venderlos en el mercado y comprar comida para los críos, ¿verdad?

—No, supongo que no.

El pescador asintió tajantemente y dio un último tirón seco a las correas. —Si fuera mi alma la que saliera de pesca me preocuparía por ella. Pero mi alma no captura peces, así que no me preocupa. —Entiendo —repuso pensativamente la joven.

—Dijisteis que ibais en una misión sagrada. ¿A qué dios seguís, pues? —A la reina Takhisis —contestó Mina. —¿No ha muerto? —inquirió el pescador.

Mina no respondió. Le dio las gracias al hombre por su ayuda y bajó por la escalerilla del muelle hasta la embarcación.

—No tiene sentido —comentó el pescador mientras soltaba los cabos que sujetaban el balandro al muelle—. Estáis perdiendo tiempo, dinero y, probablemente, la vida, para emprender una misión por una diosa que ya no existe, o eso es lo que dijo la sacerdotisa de Mishakal.

Mira le dirigió una mirada seria, como su expresión.

—Mi misión sagrada no es tanto por la diosa como por el hombre que fundó la caballería dedicada a su nombre. Me han informado de que el traidor de mi señor y causante de su muerte vive su vida miserable en el Alcázar de las Tormentas. Voy a desafiarlo a un combate para vengar a lord Ariakan.

—¿Ariakan? —El pescador soltó una risita—. Señora, ese señor vuestro murió hace casi cuarenta años. ¿Qué edad tenéis? ¿Dieciocho? ¿Diecinueve? ¡Pero si no lo conocisteis!

—No, no lo conocí, pero no me he olvidado de él. O de lo que le debo. —Se sentó en la popa y agarró la barra del timón—. Pídele la bendición a Zeboim en mi nombre, ¿quieres? Dile que voy a vengar a su hijo.

Dirigió la embarcación hacia el viento. La vela se sacudió un instante y después se hinchó con la brisa. Mina volvió la vista hacia mar abierto, a las olas rompientes y a la fina y oscura línea de nubes tormentosas que colgaban perpetuamente en el horizonte.

—Sí, vale, si hay algo que haría feliz a la Arpía del Mar sería eso —comentó el pescador, que contemplaba cómo el balandro se alzaba

para encontrarse con la primera de las encrespadas olas.

Una ola inesperada se estrelló contra el muelle y salpicó por encima del hombre, al que empapó de la cabeza a los pies.

—¡Ya voy, Señora! —gritó al cielo, tras lo cual salió corriendo lo más de prisa posible para donar la mitad del dinero al agradecido clérigo de la diosa marina.

El viaje de Mina fue tranquilo en su primera etapa. Una fuerte brisa empujó la embarcación sobre las olas alejándola más y más de la costa. A Mina no le asustaba el mar, cosa rara considerando que había sobrevivido a una tempestad y a un naufragio, aunque no recordaba ni lo uno ni lo otro. Su único recuerdo —y borroso— era sentirse acunada por las olas, mecida suavemente, arrullada hasta dormirse.

Mina era una experta navegante al igual que lo era la mayoría de quienes vivían en Schallsea, donde se encontraba ubicada la Ciudadela de la Luz. A pesar de que hacía muchos años que Mina no gobernaba una embarcación, recobró los conocimientos que necesitaba. Guió el pequeño velero hacia las olas remontando las crestas —una sensación excitante, como si fuera a volar hacia el cielo— para descender a continuación y deslizarse por el agua hacia el seno de la ola, con la espuma salpicándole la cara. Se lamió los labios y saboreó la sal. Sacudió el cabello para retirarlo de la cara y se echó hacia adelante, ansiosa de llegar a la siguiente ola. Perdió de vista tierra.

El mar se hizo más bravío. Las nubes de tormenta que habían sido una línea oscura en el horizonte eran ahora un creciente cúmulo de color plomizo, surcado de relámpagos. Durante unos preciados instantes, Mina estuvo sola en el mundo, sola con sus pensamientos.

Pensamientos sobre Chemosh.

Intentó comprender la atracción que ejercía en ella, la razón de que se encontrara allí, en aquel frágil balandro, arriesgando la vida para desafiar el poder de la diosa marina y demostrar su amor por el Señor de la Muerte.

Los mortales, como aquel despreciable elfo, la adoraban. Galdar se había hecho su amigo, pero incluso él se sentía intimidado. Chemosh era el primero que había mirado muy dentro de ella para ver sus sueños, sus deseos; unos deseos que nunca supo que estaban allí hasta que su roce los despertó.

Nunca había sentido su propio cuerpo hasta que él lo acarició. Nunca había oído latir su corazón hasta que él puso la mano en su seno. Nunca había experimentado el ansia hasta que miró sus ojos. Nunca había sentido sed hasta probar su beso.

El rayo iluminó el ardiente manto del cielo y la cegó, la sacó bruscamente de sus sueños. Un fuego azul parpadeaba en la punta del mástil. Las olas, más feroces, azotaban la embarcación y casi le

arrancaron el timón de las manos. El viento soplaba en violentos remolinos. La vela aleteó y el velero estuvo a punto de irse a pique. Viró a babor con dificultad mientras el viento la zarandeaba violentamente y el balandro cabeceaba y se sacudía de tal forma que Mina tuvo que luchar para mantener el equilibrio.

«Regresa —le advertía el mar—. Da media vuelta ahora y te dejaré vivir.»

La lluvia le azotaba la cara. Mina apretó los dientes, que rechinaron al morder sal. Se las ingenió para arriar la vela, aunque ésta parecía una criatura viva. Regresó a trompicones a la popa, se sentó y, agarrando el timón, enfiló la embarcación hacia las fauces de la tormenta.

—¡Por lord Ariakan! —gritó.

Una ola, moviéndose a contracorriente de todas las demás, golpeó a Mina, la barrió de la cubierta y la arrojó al embravecido mar. La joven inhaló para coger aire y tragó agua, se hundió bajo las olas. Sintiendo los pulmones a punto de estallar, refrenó el impulso de manotear y agitarse en el agua en un intento desesperado de llegar a la superficie. Pateó con fuerza y se propulsó hacia arriba con largos y fuertes impulsos de piernas y brazos. Otra patada, cuando ya chispeaban estrellas en sus globos oculares, y su cabeza emergió en la superficie. Aspiró una bocanada de aire y parpadeó para quitarse el agua de los ojos y ver dónde estaba.

El peso de la armadura volvió a arrastrarla hacia abajo. El velero se encontraba cerca. Se impulsó hacia allí para agarrarse a él antes de que la siguiente ola la hundiera. Se aferró al balandro con todas sus fuerzas; ahora su temor era que el oleaje volcara la embarcación encima de ella.

Llegó otra ola inmensa. Mina pensó que la remataría y haría pedazos el velero. Inhaló profundamente para llenarse los pulmones de aire, decidida a no rendirse sin luchar. La ola la golpeó, la alzó por encima de la regala y la soltó sobre el velero.

Jadeante y conmocionada, Mina yació en la cubierta barrida por el agua del mar y parpadeó para aliviar los ojos que le picaban por la sal. Cuando pudo mirar vio un pie —un pie descalzo— posado en la cubierta, muy cerca de su cabeza. Era un pie bien proporcionado y asomaba por debajo del repulgo de un vestido verde y azul que parecía hecho de tela tejida con espuma de mar.

Vacilante, Mina alzó la cabeza.

Había una mujer sentada en la popa, con la mano en la barra del timón. El mar bramaba alrededor de la embarcación. Las olas se estrellaban sobre la cubierta y empapaban a la joven, pero a la mujer no la tocaban. Tenía el cabello blanco de la sal, los ojos grises de la tormenta, el rostro hermoso como el sueño de un marino, la expresión

siempre cambiante, de modo que en cierto momento sonreía a Mina, como si se sintiera complacida hasta lo indecible, y al siguiente la miraba como si fuera a pisarla con aquel pie bien formado y aplastarle el cráneo.

—Eres Mina —dijo Zeboim. Torció la boca—. La consentida de mamá.

—Tuve el honor de servir a Takhisis, tu madre —contestó Mina, que empezó a levantarse.

—Quédate como estás, de rodillas. Lo prefiero así.

Mina siguió sentada de rodillas en el fondo del velero, que cabeceaba y se sacudía. Tuvo que agarrarse con fuerza a la regala para que los zarandeos no la arrojaran de nuevo por la borda. Zeboim estaba sentada, imperturbable; el viento apenas agitaba la larga mata de pelo.

—Serviste a mi madre. —Resopló con desdén—. Esa arpía. —Bajó la vista hacia Mina—. ¿Sabes lo que me hizo? Robarme el mundo. Claro que tú ya lo sabías. Eras confidente de mamá.

—No es cierto —dijo Mina, que intentó explicarse—. Yo nunca...

La diosa hizo caso omiso de ella y siguió hablando, así que la joven guardó silencio.

—Mamá me robó el mundo. Me robó el mar y me robó a los que son como tú —Zeboim dirigió una mirada despectiva a Mina—, mis adoradores. La arpía se los llevó a todos y me dejó en la infinita oscuridad, sola. No imaginas el terrible silencio de un universo vacío —añadió, y su voz adquirió un timbre quebrado por el dolor.

—De verdad no sabía lo que la diosa había hecho —manifestó Mina en tono quedo—. Takhisis no me contó nada de eso. Ni siquiera me dijo su nombre. La conocía como el Único, una deidad que había venido a ocupar el lugar dejado por los dioses, que nos habían abandonado.

—¡Ja! —Zeboim soltó una risa exaltada. Los rayos zigzaguearon arriba y abajo del mástil, crepitaron sobre el agua.

—Era joven —dijo Mina con humildad—. Le creí. Lo lamento y quiero intentar subsanar mis errores.

—¿Con una misión al Alcázar de las Tormentas? —Con el pie, Zeboim agitó ociosamente el agua que salpicaba en el fondo de la embarcación—. ¿Cómo puede subsanar errores eso?

—Al castigar a quien traicionó a lord Ariakan —repuso Mina—. Como verás, soy una verdadera dama de caballería. —Señaló la armadura negra que vestía al tiempo que alzaba la vista para encontrarse, audazmente, con la de la diosa del mar.

Aquél era un momento delicado, cuando Mina tendría que engañar a una deidad. Habría de impedir que Zeboim penetrara en su corazón y descubriera la verdad. Mina nunca se había planteado

engañar a Takhisis. Chemosh había descubierto todos los secretos de su alma con una simple mirada. Si Zeboim observaba con atención, si profundizaba, vería sin remedio el engaño.

Mina sostuvo la mirada de la diosa, aquellos ojos que eran de un profundo color verde en un momento y al siguiente de una tonalidad gris tormentosa. Zeboim contempló a la joven; aparentemente, no vio nada de interés, porque desvió la vista.

—Vengar a mi hijo —dijo, desdeñosa—. ¡Era el hijo de una diosa! Tú sólo eres una mortal. Hoy, aquí. Mañana, muerta. No servís para nada, ninguno de vosotros, salvo para admirarme, loarme y darme regalos. Y morir cuando me apetece mataros. Y, a propósito de la muerte, me he enterado de que vas por ahí haciendo preguntas sobre Chemosh.

—Es verdad.

—¿Y qué interés tienes en él? —Zeboim miró ahora a la joven con intensidad y en sus ojos centelleó un fuego azul.

—Es el dios de los muertos vivientes —explicó Mina—. Se me ocurrió que quizá podría ayudarme a derrotar a lord Krell...

Veloz como el restallante viento, Zeboim le cruzó la cara a Mina con un violento bofetón.

—Su nombre no se pronuncia jamás en mi presencia —dijo y, recostándose contra la caña del timón, observó a la joven con una cruel sonrisa.

—Lo siento, señora. Quería decir el Traidor. —Mina se limpió la sangre de la boca.

Tras bullir de rabia unos instantes, Zeboim se tranquilizó. —De acuerdo, entonces, continúa. Me resultas menos aburrida de lo que esperaba.

—El Traidor es un Caballero de la Muerte. Puesto que Chemosh es el dios de los no muertos, pensé que quizá mis plegarias podrían...

—¿Podrían qué? ¿Ayudarte? —Zeboim rió con malévolo placer—. Chemosh está demasiado ocupado recorriendo el cielo con su cazamariposas intentando atrapar todas las almas que mamá le robó. No puede ayudarte. Sólo yo puedo. Tus plegarias deberían ir dirigidas a mí.

—Entonces, elevo mis plegarias a ti, señora...

—Creo que deberías llamarme majestad —la interrumpió Zeboim mientras jugaba lánguidamente con un bucle del largo y enmarañado cabello y contemplaba el baile de los relámpagos en el mástil—. Ya que mamá no está con nosotros, ahora soy la reina. La Reina del Mar y la Tormenta.

—Como deseéis, majestad —dijo Mina a la par que inclinaba la cabeza con reverencia, un gesto que complació a Zeboim y que permitió a Mina ocultar los ojos, guardar sus secretos.

—¿Qué es lo que quieres de mí, Mina? Si es pedirme que te ayude a destruir al Traidor, creo que no lo haré. Disfruto muchísimo viendo a ese bastardo enfurecerse y cocerse en su propia salsa en esa roca.

—Lo único que pido es que me lleves sana y salva al Alcázar de las Tormentas —dijo la joven con actitud humilde—. Será para mí un honor y un privilegio acabar con él.

—Me encanta un buen combate —suspiró Zeboim, que se enroscó el rizo en un dedo mientras contemplaba la tormenta que bramaba a su alrededor sin tocarla en ningún momento.

»De acuerdo —accedió, lánguida—. Si lo destruyes, siempre me queda la opción de traerlo de nuevo a la vida. Y si es él el que te destruye a ti, cosa más que probable —Zeboim lanzó una ojeada fría, azul acerada, a Mina—, entonces me habré vengado de la pequeña mascota mimada de mamá, que es lo más parecido a vengarme de la propia mamá.

—Gracias, majestad.

No hubo respuesta, sólo el silbido del viento en el aparejo, un sonido burlón.

Mina alzó la cabeza con cautela y descubrió que se encontraba sola. La diosa había desaparecido como si nunca hubiese estado allí, y durante un segundo Mina se preguntó si no lo habría soñado. Se llevó la mano a la mejilla dolorida, al labio cortado, y la retiró manchada de sangre.

Como para darle más pruebas, el viento amainó de golpe a su alrededor. Los nubarrones tormentosos se deshilacharon, deshechos por una mano inmortal. Las olas se calmaron y, a no tardar, el balandro se mecía en un oleaje lo bastante suave para arrullar a un niño hasta dormirlo. La brisa marina, soplando del sur, refrescó; una brisa que la transportaría rápidamente a su punto de destino.

—¡Honor y gloria a ti, Zeboim, Reina de los Mares! —gritó Mina.

El sol se abrió paso entre las nubes y brilló, dorado, en el agua. La joven iba a izar la vela, pero no era menester. La embarcación salió lanzada hacia adelante, se deslizó rauda sobre las olas. Mina asió la caña del timón e inhaló el viento salado. Un paso más cerca del deseo de su corazón.

6

Hubo un tiempo en que la isla del Alcázar de las Tormentas había rebosado de vida. Fortaleza y guarnición de los Caballeros de Takhisis, el Alcázar de las Tormentas había albergado caballeros, soldados, sirvientes, cocineros, escuderos, pajes, instructores, esclavos. También los clérigos consagrados a Takhisis habían vivido en el alcázar. Los hechiceros dedicados a su servicio habían trabajado allí. Los Dragones Azules habían alzado el vuelo desde los acantilados y, sobrevolando el mar, habían transportado jinetes a su espalda. Todos ellos habían tenido una única meta: conquistar Ansalon y, desde allí, el mundo. Casi lo habían conseguido.

Pero entonces apareció Caos. Entonces surgió la traición.

El Alcázar de las Tormentas era ahora la cárcel de los muertos, con un solo prisionero. Disponía de la poderosa fortaleza, de las torres y la plaza de armas, los establos y las cámaras del tesoro, los almacenes y las despensas, todo para él. Lo odiaba. Cada centímetro empapado de agua de mar.

En una gran sala en lo alto de la Torre de la Calavera, la más alta de la fortaleza conocida como el Alcázar de las Tormentas, lord Ausric Krell apoyó sobre la mesa las manos —enfundadas en guanteletes de cuero para ocultar su estado descarnado— y se puso de pie. En vida había sido un tipo bestial, bajo y pesado, y ahora era un cadáver ambulante bestial, bajo y pesado. Iba cubierto con la armadura negra con la que había muerto y que lo había abrasado al quemarse sobre él por la maldición que lo encadenaba a esta existencia.

Ante él, reposando sobre una peana, había una esfera de ópalo negro. Krell escudriñaba su interior; los ojos del ser brillaban rojos tras las rendijas del yelmo. La esfera mostraba en las ardientes profundidades la imagen de un velero, diminuto en el vasto océano. En la embarcación, más pequeño aún, se veía a un caballero con la armadura que Krell había deshonrado.

Abandonando la esfera, Krell caminó hacia la abertura en el muro de piedra que se asomaba al tormentoso mar. La armadura tintineó y resonó con sus pasos. Miró intensamente a través de la ventana y se frotó las manos enguantadas con aire satisfecho.

—Ha pasado mucho tiempo desde que no venía nadie a jugar —murmuró.

Tenía que prepararse.

Krell descendió pesadamente por la escalera de caracol que conducía al cuarto alto de la torre donde solía pasar la mayor parte del tiempo contemplando, colérico y frustrado, el interior de la bola escrutadora de ópalo negro, conocida como Llamas de las Tormentas.

La mágica bola era la única ventana de Krell al mundo que había más allá del alcázar, un mundo que estaba convencido de poder gobernar si lograra escapar de aquella maldita roca. Había presenciado gran parte de la historia de la Era de los Mortales en esa bola escrutadora, regalo de Zeboim a su amado hijo, lord Ariakan.

Krell había descubierto el poderoso artefacto poco después de su muerte y encarcelamiento, y se había regodeado al pensar que la diosa se lo había dejado por error. Sin embargo, en seguida comprendió que aquello era parte de la cruel tortura que le infligía. Le había proporcionado medios para que fuera testigo de lo que pasaba en el mundo al tiempo que lo privaba de la posibilidad de formar parte de él. Podía verlo, pero no podía tocarlo.

A veces le resultaba tan atormentador que cogía la bola de ópalo, dispuesto a arrojarla por la ventana contra las rocas que había abajo. No obstante, siempre frenaba su impulso y volvía a colocarla con cuidado en la peana serpentina. Algún día hallaría la forma de escapar, y cuando eso ocurriera necesitaría estar informado.

Krell había presenciado la Guerra de los Espíritus en el interior de la bola de ópalo. Había visto con regocijo la ascensión de Mina al pensar que si había alguien capaz de rescatarlo sería ella o su dios Único. Krell no tenía ni idea de quién era esa deidad pero, con tal que pudiera combatir a Zeboim —de quien sospechaba que seguía al acecho en alguna parte—, le daba igual.

Krell veía claramente dentro de la esfera mágica a las desdichadas almas atrapadas en el Rio de los Espíritus. Incluso intentó comunicarse con ellas con la esperanza de enviar un mensaje a la tal Mina pidiéndole que lo rescatara. Entonces, contemplando el interior de la bola de ópalo, vio lo que la chica le hacía a su homólogo, lord Soth. Después de eso dejó de enviar más mensajes.

Para entonces descubrió la verdadera identidad del Único, y aunque Takhisis no era tan mala como su hija, Krell pensó que probablemente la Reina Oscura albergara el mismo rencor contra él, ya que había apreciado mucho a Ariakan. Desde entonces merodeaba dentro del alcázar, sin atreverse a asomar la nariz fuera.

Entonces acaeció la muerte de Takhisis y —lo más cruel de todo — el descubrimiento de que Zeboim había estado ausente todo ese tiempo y que él habría podido abandonar aquel maldito montón de piedras ruinosas cuando hubiera querido, porque ningún dios habría podido impedírselo. La ira que esa noticia provocó fue tal que derribó una insignificante torre.

Krell no había sido nunca un hombre religioso. No había creído realmente en los dioses hasta el terrorífico instante en que descubrió que los clérigos tenían razón, que, después de todo, los dioses existían y sentían un profundo interés por la vida de los mortales.

Habiendo descubierto la religión en el momento en que Zeboim lo abrió en canal, Krell presenció con sumo interés el regreso de los dioses y la muerte de Takhisis y la desaparición de Paladine. La muerte de un líder creaba un vacío de poder. Krell previo una pugna para llenar ese vacío. Se le ocurrió la idea de que podía ofrecer sus servicios a un rival de Zeboim a cambio de la libertad de su prisión.

Krell jamás había rezado una plegaria, pero la noche que tomó esa decisión se puso de hinojos e invocó el nombre del único dios que podría sentir inclinación por ayudarlo.

—Sálvame de mi tormento y te serviré del modo que me pidas —prometió a Chemosh.

El dios no respondió.

Krell no desesperó. Los dioses estaban muy ocupados escuchando un montón de plegarias. Repitió la suya todos los días, pero siguió sin recibir respuesta, y empezó a perder la esperanza. Sargonnas —padre de Zeboim— iba incrementando su poder. No era probable que otro dios del panteón oscuro acudiera en su auxilio.

—Bien, en cuanto a esa tal Mina, esa aniquiladora de Caballeros de la Muerte, viene de camino para acabar conmigo —gruñó Krell, cuya voz repiqueteó dentro de la armadura hueca con un sonido semejante a grava que rodara en el fondo de una cazuela de hierro—. Quizá debería dejar que lo hiciera —añadió, deprimido.

Jugueteó fugazmente con la idea de poner fin a su tormento merced al olvido de la nada, pero en seguida la rechazó. Su presunción era tal que no soportaba privar al mundo de Ausric Krell, ni siquiera de un Ausric Krell muerto.

Además, la llegada de la tal Mina aliviaría la monotonía de su existencia aunque sólo fuera durante un rato.

Krell salió de la Torre de la Calavera y cruzó la plaza de armas, que estaba húmeda y resbaladiza por el constante embate de las olas y las rociadas de espuma, y entró en la Torre del Lirio. Estaba dedicada a los Caballeros del Lirio, la fuerza armada de los caballeros negros, a cuya honorable orden había pertenecido Krell. En vida había tenido sus aposentos allí y, aunque ya no hallaba descanso en el sueño, a veces regresaba al pequeño cuarto de las estancias altas y se tumbaba en el colchón infectado de bichos para torturarse con el recuerdo de lo agradable que había sido dormir. Este día no volvió a su cuarto, sino que permaneció en el piso bajo, donde Ariakan había instalado una biblioteca en varias estancias llenas de anaqueles con libros que trataban de cualquier tema militar, desde ensayos sobre el arte de montar dragones hasta consejos prácticos para mantener la armadura limpia de herrumbre.

Krell no tenía nada de erudito y jamás había tocado un libro salvo cuando utilizó un volumen de la Medida para mantener abierta una

puerta que no dejaba de dar golpes. Él le daba otro uso a la biblioteca. Allí recibía a sus huéspedes. O, más bien, allí se divertía.

Hizo los preparativos para recibir a Mina y arregló todo como le gustaba. Quería dar una bienvenida a lo grande a tan importante invitada, así que arrastró el cadáver mutilado de un enano —su último visitante— y lo puso en la empalizada, con los otros.

Acabado el trabajo en la Torre del Lirio, Krell desafió al viento azotador y a la lluvia torrencial para regresar a la Torre de la Calavera. Escudriñó la bola escrutadora y contempló con anhelante expectación el avance del pequeño velero que navegaba hacia el abrigo de una ensenada donde, en los gloriosos días de antaño, atracaban los barcos que suministraban provisiones al Alcázar de las Tormentas.

Ignorante de que Krell la observaba, Mina miró con interés el Alcázar de las Tormentas.

La fortificación de la isla la había diseñado Ariakan para que resultara inexpugnable desde el mar. Construida de mármol negro, la fortaleza se alzaba en lo alto de los acantilados arriscados de piedra negra que semejaban las puntiagudas protuberancias dorsales de un dragón. Los acantilados eran escarpados, imposibles de escalar. El único modo de entrar o salir del Alcázar de las Tormentas era a lomos de un dragón o por barco. Sólo había un pequeño muelle construido en una ensenada abrigada, en la base de los negros acantilados.

El muelle había servido como acceso portuario de vituallas para hombres y animales, abastecimiento de armamento, esclavos y prisioneros. Posiblemente estos suministros los podrían haber transportado los dragones, prescindiendo de la necesidad de tener un muelle. Sin embargo, los reptiles —sobre todo los orgullosos y temperamentales Azules que los caballeros preferían como montura— se negaban firmemente a servir de bestias de cara. Pedirle a un Dragón Azul que trajera una carga de heno muy probablemente daría pie a que te arrancara la cabeza de un bocado. Resultaba más fácil proveerse de suministros por barco. Como Ariakan era hijo de Zeboim, lo único que tenía que hacer era rezarle a su madre para pedirle un viaje tranquilo, y los nubarrones de tormenta se disipaban y el mar se tornaba calmo.

Mina lo ignoraba todo sobre el arte de la guerra cuando Takhisis la había puesto, con diecisiete años, al frente de sus ejércitos. La joven había aprendido de prisa y Galdar había sido un excelente maestro. Miró la fortaleza y vio la brillantez del diseño y su concepto.

El muelle resultaba fácil de defender. La ensenada era tan pequeña que sólo podía entrar un barco sin correr peligro, aparte de que únicamente podía hacerlo con marea baja. Unos estrechos

escalones, tallados en la cara del acantilado, constituían la única vía de acceso a la fortaleza. Esos peldaños estaban resbaladizos y resultaban tan peligrosos que apenas se utilizaban. Casi todos los suministros se subían a la fortaleza mediante un sistema de cuerdas, poleas y tornos.

Mina se preguntó, igual que se preguntaban los historiadores, cuan diferente habría sido el mundo si aquel hombre brillante que había diseñado la fortaleza hubiera sobrevivido a la Guerra de Caos.

El viento se calmó al entrar en la ensenada y la obligó a remar en las tranquilas aguas hasta el muelle. La ensenada, situada en el este, se hallaba a la sombra, pues el sol se hundía ya hacia poniente. Mina bendijo las sombras, pues esperaba coger por sorpresa a Krell. La fortaleza era enorme y el muelle, ubicado a un extremo de la isla, se hallaba lejos del principal cuerpo de la construcción. Era imposible que supiera que Krell observaba todos y cada uno de sus movimientos.

Mina echó la pequeña ancla y aseguró el velero atando el cabo alrededor de un saliente rocoso. En tiempos había habido un muelle de madera, pero hacía mucho que se había convertido en astillas por la ira de Zeboim. Mina bajó del velero y alzó la vista hacia la escalera de roca negra; frunció el entrecejo y sacudió la cabeza.

Estrechos y toscamente tallados, los peldaños ascendían precariamente, sinuosos, por la cara del risco, y estaban resbaladizos por las algas marinas y mojados con las rociadas saladas. Por si fuera poco, daba la impresión de que la vengativa Reina del Mar hubiese arrancado trozos de los escalones con los dientes. Muchos aparecían quebrados y partidos, como si la ira de Zeboim se hubiese extendido para sacudir el suelo bajo los pies de Krell.

«No tengo que preocuparme por el enfrentamiento con Krell —se dijo Mina a sí misma—. Dudo que consiga llegar viva al final de los peldaños.»

Aun así, como le había dicho a Chemosh, había caminado por lugares más oscuros. Y no resbaladizos solamente.

Mina seguía vestida con la coraza de negro acero marcado con la calavera traspasada por el rayo. Colgó el yelmo en el cinturón de cuero y luego, de mala gana, se desabrochó el resto de la armadura. Trepar ya resultaba peligroso sin estar entorpecida por las espinilleras y los brazales. En el cinturón llevaba su arma preferida, la maza o «estrella matutina» que había utilizado durante la Guerra de los Espíritus. La maza no era un artefacto mágico y tampoco estaba encantada. No serviría de nada contra un Caballero de la Muerte. Sin embargo, ningún caballero de verdad entraría en batalla desarmado, y Mina quería que Krell la viera como una verdadera Dama de Takhisis. Confiaba en que la repentina aparición de uno de sus antiguos compañeros, que se presentaba sin previo aviso en el Alcázar de las

Tormentas, diera qué pensar al Caballero de la Muerte y se sintiera tentado de conversar con ella en lugar de matarla al instante.

La joven comprobó el cabo para cerciorarse de que el velero había quedado bien asegurado. Se le pasó por la cabeza la idea de que Zeboim podía destrozar la pequeña embarcación sin el menor problema y dejarla varada en el alcázar, prisionera junto a un Caballero de la Muerte. Mina se encogió de hombros y desechó la idea. Nunca había sido de las que rumiaban o se preocupaban por el futuro, quizá por haber estado tan cerca de una diosa, la cual siempre le había asegurado que el futuro lo tenía controlado.

Haber descubierto que los dioses pueden equivocarse no había cambiado la opinión de Mina sobre la vida. La calamitosa caída de Takhisis había fortalecido su creencia de que el futuro se abría ante ella como la peligrosa escalera tallada en la negra roca. Lo mejor era vivir el presente. Sólo podía subir los peldaños de uno en uno.

Tras elevar una plegaria a Chemosh para sus adentros y pronunciar otra en voz alta para Zeboim, la joven inició el ascenso por el acantilado del Alcázar de las Tormentas.

Después de ver que Mina bajaba a tierra en la ensenada, Krell salió del alcázar propiamente dicho y se aventuró por el estrecho y sinuoso sendero que serpenteaba entre un revoltijo de rocas. El sendero conducía a un pico saliente de granito, al que los caballeros que antaño habían morado allí llamaban por el chistoso nombre de Monte Ambición. El pico, punto más alto de la isla, se encontraba aislado, barrido por el viento y salpicado por rociadas de espuma. Lord Ariakan había tenido la costumbre de dar un paseo hasta allí al final de la tarde cuando el tiempo lo permitía. Allí se quedaba, contemplando el mar mientras fraguaba sus planes para regir Ansalon. De ahí el nombre de Monte Ambición.

Ninguno de los caballeros paseaba con su señor a menos que fuera invitado a hacerlo. No había mayor honor que se requiriera a alguien subir al Monte Ambición con lord Ariakan. Krell había acompañado a menudo a su señor, y ése era el sitio que evitaba con mayor empeño durante su encarcelamiento. No habría ido allí de no ser porque el pico le permitía la mejor perspectiva de la ensenada y del muelle; y de la mota humana que intentaba trepar lo que los caballeros habían dado en llamar la Escalera Negra.

Encaramado en las rocas, Krell se asomó al borde del acantilado para ver a Mina. Distinguía el latido vital en ella, la calidez que la iluminaba como la llama de una vela alumbra una linterna. La vista hizo que sintiera con más intensidad el helor de la muerte, y le asestó una mirada feroz, con desprecio y amarga envidia. Podía matarla en ese mismo instante. Sería fácil.

Krell recordó un paseo con su comandante a lo largo de aquel mismo tramo de la pared. Habían estado comentando la posibilidad de un asalto por mar al alcázar y discutían sobre utilizar arqueros o no para liquidar al enemigo que fuera lo bastante osado o lo bastante necio para intentar trepar por la Escalera Negra.

—¿Para qué desperdiciar flechas? —Ariakan había señalado con un gesto los pedruscos amontonados a su alrededor—. Sólo hay que arrojarles piedras.

Eran piedras de buen tamaño, de forma que los hombres más fuertes de la guarnición habrían tenido que trabajar de firme para levantarlas y lanzarlas pared abajo. Habiendo sido uno de esos hombres fuertes asignados a aquel puesto, a Krell siempre le había decepcionado que nadie organizara un asalto contra la fortaleza. A menudo se imaginaba la matanza que aquellos pedruscos lanzados causarían entre el ejército enemigo, soldados golpeados por las piedras que caían de la escalera y se precipitaban, gritando, hacia una muerte sangrienta al chocar contra los peñascos del fondo.

Krell estuvo seriamente tentado de coger una de las piedras y arrojársela a Mina con tal de ver en directo la destrucción que siempre había imaginado con agrado. Se controló, aunque no sin hacer un esfuerzo. Conocer cara a cara a una asesina de Caballeros de la Muerte no era algo que se diera con frecuencia, y había que aprovechar la oportunidad. Esperaba el encuentro con tanta ansiedad que maldijo cuando vio que Mina resbalaba y que estuvo a punto de caerse. Si hubiese habido aliento en su cuerpo, habría soltado un suspiro de alivio cuando la joven consiguió recobrar la estabilidad y continuó la lenta y trabajosa escalada.

El aire era frío ya que el sol conseguía abrirse paso rara vez entre los nubarrones suspendidos sobre el Alcázar de las Tormentas. El agotamiento y la repentina carga de adrenalina cuando Mina estuvo a punto de caerse hicieron que un sudor frío le corriera por el cuello y entre los senos. El viento que azotaba las rocas de forma constante le secó el sudor y la hizo temblar. Había llevado guantes, pero descubrió que no podía ponérselos. En más de una ocasión se había visto obligada a meter los dedos en fisuras y hendiduras para impulsarse de un escalón al siguiente.

Cada paso era inestable. Algunos peldaños tenían grandes grietas de lado a lado y la joven debía tantear uno por uno antes de apoyar el peso en él. Los músculos de las piernas no tardaron en acalambrarse y empezaron a dolerle. Los dedos le sangraban, tenía las manos despellejadas y las rodillas llenas de rasponazos. Hizo un alto para aliviar el dolor de las piernas y miró hacia arriba con la esperanza de encontrarse cerca de la cima.

Un movimiento atrajo su mirada. Captó un atisbo de una cabeza cubierta con yelmo, asomada en lo alto del acantilado. Mina parpadeó para limpiarse los ojos de agua salada, y cuando miró de nuevo la cabeza había desaparecido.

No obstante, no cabía duda de a quién había visto.

La escalera parecía no tener fin, como si llegara al cielo, y arriba esperaba Krell.

Allá abajo el mar bramaba y arremetía contra peñascos brillantes y afilados. La espuma giraba en las aguas hinchadas. Mina cerró los ojos y se tambaleó contra la pared del acantilado. Estaba agotada y sólo había hecho la mitad del camino hacia la cima. Llegaría exhausta arriba, donde tendría que hacer frente al Caballero de la Muerte que, a saber cómo, conocía su llegada.

«Zeboim —maldijo la joven para sus adentros—. Ella lo puso sobre aviso. ¡Qué necia soy! Tan pagada de mí misma para pensar que he engañado a una diosa cuando desde el principio ha sido ella la que me ha engañado a mí. Pero ¿por qué avisarle? Ésa es la cuestión. ¿Por qué?» Tenía que resolver eso.

«¿Miró en mi corazón y descubrió la verdad? ¿Vio que he venido para liberar a Krell? ¿O es sólo uno de sus caprichos? Enfrentarnos el uno al otro para tener un rato de diversión.»

Al rememorar la conversación con la diosa, Mina se inclinó por lo último. Se planteó qué hacer y fue entonces cuando se le ocurrió una idea. Abrió los ojos, miró de nuevo hacia lo alto, al punto donde había visto a Krell plantado.

«Habría podido matarme si hubiese querido —comprendió—. Lanzarme un hechizo o, cuando menos, tirarme una piedra. No lo hizo. Espera para enfrentarse a mí. Quiere jugar conmigo. Mofarse de mí antes de matarme. Krell no es distinto de otros muertos vivientes. Ni siquiera es distinto del propio dios de la muerte.»

El haber comandado una legión de espíritus durante meses le había enseñado a Mina que los muertos tenían una debilidad: hambre de los vivos.

La parte de Krell que recordaba lo que significaba estar vivo anhelaba relacionarse con los que vivían. Necesitaba sentir indirectamente la vida que había perdido. Odiaba a los vivos, y por ello acabaría matándola, pero no le cabía duda de que no acabaría con ella de inmediato, antes de que tuviera oportunidad de hablar, de contarle su plan. Esa certeza le dio esperanza y ánimo, aunque no le sirvió para aliviar los calambres de las piernas ni el frío que le llegaba a la médula. Le quedaba un largo y peligroso camino hacia arriba y tenía que estar preparada, física y mentalmente por igual, para enfrentarse a un mortífero adversario que esperaba al final del trayecto.

El nombre de Chemosh acudió, cálido, a sus labios entumecidos. Sintió la presencia del dios, notó que la observaba.

No rezó para pedir ayuda. Chemosh le había dicho que no podía dársela y no se humillaría a suplicarle. Susurró su nombre, lo retuvo en el corazón para que le diera fuerza, y posó el pie con cuidado en el siguiente peldaño, tanteándolo.

El escalón aguantó, como también el siguiente. Había mantenido la vista en donde ponía los pies al tiempo que tanteaba con las manos la pared del acantilado. Las desplazó despacio y sufrió un sobresalto al no tocar nada con ellas; el susto tan repentino casi le hizo perder el equilibrio. Una estrecha fisura hendía la pared rocosa.

En un precario equilibrio sobre la escalera, Mina puso las manos a ambos lados de la grieta y se asomó a su interior. La luz grisácea del día apenas penetraba en la oscuridad, pero lo que alcanzaba a ver la intrigó: un suelo liso, obra del hombre, a poco menos de un metro por debajo de su posición. No distinguía mucha extensión del suelo, pero tenía la impresión de que era una vasta cámara. Husmeó el aire. Era un olor familiar que le recordaba algo.

Un granero. Acababan de liberar la ciudad de Sanction y sus hombres, atareados en asegurar la ciudad, habían topado con un granero. Ella había entrado para inspeccionarlo y ése, o algo muy parecido, era el olor que había percibido al entrar. En el depósito de Sanction el trigo acababa de almacenarse y el olor era tan intenso que resultaba sofocante. Por el contrario, aquí era tenue y se mezclaba con el del moho, pero Mina estaba convencida de que había dado con el granero del Alcázar de las Tormentas.

La ubicación tenía sentido, pues se encontraba cerca del muelle, donde el grano se descargaría del barco. En algún punto de lo alto del acantilado tenía que haber una abertura, una tolva por la que se echaría el grano. El depósito se encontraría vacío ahora, pues habían pasado cuarenta años desde que se abandonó el alcázar. Cientos de generaciones de ratas se habrían dado un festín con todas las vituallas almacenadas que los caballeros hubieran dejado.

Todo eso daba igual. Lo importante era que había hallado un camino por el que colarse en la fortaleza, un modo de pillar por sorpresa a Krell.

—Chemosh —musitó Mina cuando le llegó una repentina revelación.

Acababa de pronunciar su nombre cuando había encontrado la grieta en la pared. No le había pedido ayuda, pero él se la dio, y el corazón de la joven latió más de prisa al comprender que el dios deseaba que tuviera éxito. Observó la grieta en la pared. Era estrecha, pero ella estaba delgada. Posiblemente podría meterse, encogiéndose, pero no con la coraza puesta. Tendría que quitársela y eso la dejaría

sin protección cuando se enfrentara al Caballero de la Muerte.

La joven vaciló. Alzó la mirada a la interminable escalera donde, en lo alto, Krell la esperaba. Miró al granero y su suelo liso, seco, un acceso secreto al cuerpo central del alcázar. Sólo tenía que tirar la coraza marcada con el símbolo de Takhisis. Mina comprendió.

—Es lo que me pides —musitó al atento dios—. Quieres que me desprenda del último vestigio de lealtad a la diosa. Que ponga toda mi fe y mi confianza en ti.

Manteniendo un equilibrio precario en la escalera, temblorosos los dedos helados, Mina tiró de las correas de cuero húmedas que sujetaban el peto.

Krell se maldijo por ser tan idiota de dejarse ver así. También maldijo a Mina mientras se preguntaba qué absurda idea se le había pasado por la cabeza a la mujer para que la hiciera mirar hacia arriba en lugar de hacia abajo y avistarlo.

—Zeboim —masculló, y maldijo a la diosa, algo que hacía casi cada hora de todos sus atormentados días.

Ya no podía contar con pillar a Mina por sorpresa. Estaría preparada y, aunque realmente no creía que la chica pudiera causarle daño alguno, no olvidaba que había sido esa mujer la que había abatido a lord Soth, uno de los muertos vivientes más formidables de toda la historia de Krynn.

«Más vale sobrestimar al enemigo que subestimarlo», había sido una de las máximas de Ariakan.

—La esperaré al final de la Escalera Negra —decidió—. Estará exhausta, demasiado cansada para presentar mucha resistencia.

No quería luchar con ella. La quería capturar viva. Siempre capturaba vivas a sus presas... cuando era posible. Un desventurado ladrón, atraído al Alcázar de las Tormentas por el rumor del tesoro abandonado de los caballeros negros, se sintió tan aterrado a la vista de Krell que se desplomó muerto a los pies del Caballero de la Muerte, hecho que decepcionó muchísimo a Krell.

Sin embargo tenía depositada mucha confianza en Mina. Era joven, fuerte y valerosa. Le proporcionaría una buena competición. Tal vez sobreviviría días.

Krell estaba a punto de marcharse de Monte Ambición para regresar al alcázar cuando oyó un sonido que le habría parado el corazón si hubiese tenido uno.

Desde abajo llegó el grito aterrado de una mujer y el repiqueteo de una armadura metálica cayendo sobre rocas afiladas.

Krell corrió al borde del acantilado y se asomó. Volvió a maldecir y dio una patada a un peñasco, que se partió de arriba abajo.

La Escalera Negra estaba vacía. Al pie del acantilado, casi

invisible en el espumoso oleaje, distinguió un peto negro adornado con una calavera traspasada por un rayo.

7

Su grito resonó en la pared del acantilado mientras Mina observaba cómo se estrellaba la negra armadura contra las rocas y rebotaba hasta caer en el agua. A causa de la mala visibilidad que proporcionaba la tenue luz grisácea de la tormenta, a esa distancia no se distinguía que la armadura estaba vacía cuando cayó escalera abajo y ahora se había perdido de vista en las rompientes olas. Confiaba en que la vista de Krell no fuera más aguda que la suya.

Inhaló profundamente y metió el cuerpo por la grieta de la pared rocosa. Incluso sin la coraza cabía a duras penas y, durante un instante aterrador, se quedó atascada en la fisura. Se retorció y, en uno de sus movimientos desesperados, se desembarazó y rodó por el suelo. Hizo un alto para recobrar el aliento y esperar a que la vista se acostumbrara a la oscuridad mientras pensaba lo bien que se sentía uno al pisar tierra firme, un suelo llano. Y qué estupendo era estar a resguardo del viento helado y de la espuma salada.

La joven se secó las manos lo mejor que pudo en los faldones de la camisa y se las frotó para recuperar el riego sanguíneo y la sensibilidad en ellas. No tenía ni coraza ni armas. No había arrojado al mar sólo la armadura y el yelmo, sino también, tras haberlo dudado un momento, la maza, y con ella a la chiquilla inocente, ávida, que había partido en busca de los dioses y los había encontrado.

Mina había creído en Takhisis, había obedecido sus órdenes, había soportado sus castigos, había cumplido los deseos de la diosa sin rechistar. Había conservado su fe en Takhisis cuando todo empezó a salir mal, había luchado contra la duda que la roía como las ratas el grano. Al final, las dudas habían acabado con toda su fe, de modo que cuando ésta tendría que haber sido más fuerte, cuando tendría que haber estado dispuesta al sacrificio, sólo quedaba cascarilla y paja. Entonces había experimentado un dolor desgarrador, dolor por su pérdida, y al arrojar al mar los últimos vestigios de su fe en el Único volvió a sentir algo de aquel mismo pesar.

La inocencia había muerto. La fe incuestionable había muerto. En consecuencia, se había atrevido a preguntar a Chemosh qué le daría a cambio. Aunque ahora le había dado prueba de que le pertenecía, no sería su marioneta para bailar a su antojo ni su esclava para arrastrarse a sus pies. Sola en la oscuridad del Alcázar de las Tormentas, Mina escuchó. No esperaba escuchar la voz del dios que le dijera qué hacer, sino su propia voz, su propio consejo.

La Era de los Mortales. Tal vez era esto a lo que se referían los sabios, a lo que se refería Chemosh. Una asociación entre los dioses y la humanidad. Una interesante premisa.

La mortecina luz del día gris se colaba por la grieta en la pared y se filtraba asimismo por otras fisuras más pequeñas. Cuando la vista se le acostumbró a la penumbra, Mina pudo ver casi toda la cámara. Como había imaginado era una estancia destinada al almacenaje, no sólo de grano sino de otras vituallas.

Había unas cuantas cajas y jaulas de madera en el suelo, con las tapas apalancadas y el contenido desparramado. Mina se imaginaba a los caballeros que, en su prisa por salir del Alcázar de las Tormentas e ir a la conquista de Ansalon, forzaban las tapas para ver qué contenían y asegurarse de que no dejaban atrás nada de valor. Echó una ojeada a las cajas mientras pasaba por delante en dirección a una puerta reforzada con bandas de hierro que había al otro extremo de la cámara. Reparó en algunas herramientas herrumbrosas y cubiertas de polvo, como las que usaban los herreros, y unos cuantos rollos de paño ahora comido por la polilla y el moho. Durante años había corrido el rumor de que los caballeros habían dejado tras de sí enormes tesoros. Ese rumor tenía sentido, porque los caballeros no habrían volado a la batalla a lomos de dragones cargados con cofres de monedas de acero. Pero, de ser así, el tesoro no se encontraba allí. Al caminar, sus botas crujían al pisar heces secas de rata y granos mordisqueados, lo único que quedaba del poderío de los Caballeros de Takhisis.

Mina asió una palanca. Si la puerta del granero estaba cerrada necesitaría una herramienta para forzar la cerradura. Esperó no tener que recurrir a eso. Krell tenía que creer que había muerto, que se había matado al caer de la escalera, y no quería hacer nada que levantara sus sospechas. Aunque no estaba completamente segura, suponía que el Caballero de la Muerte aún conservaba la capacidad de oír, e incluso por encima de aullido del viento —el lamento doliente y furioso de una diosa— quizá Krell alcanzara a percibir los golpes de la barra de hierro contra una cerradura.

Cuando Mina llegó a la puerta, puso la mano en la manilla y dio un suave empujón. Con gran alivio para la joven, la puerta se abrió. Aunque, pensándolo bien, no era de extrañar. ¿Para qué molestarse en cerrar con llave un almacén vacío?

La puerta daba a un pasillo con el mismo suelo de piedra y paredes talladas toscamente. Estaba mucho más oscuro que el almacén, pues allí no había grietas. La joven no disponía de antorchas ni con qué encender una, de modo que tendría que avanzar a tientas.

Evocó en su memoria el mapa de la fortaleza que había dejado a buen recaudo en el velero. Antes de emprender esta aventura había viajado a Palanthas para visitar la famosa biblioteca de la ciudad. Allí había pedido a uno de los Estetas un mapa del Alcázar de las Tormentas. En la creencia de que era una buscadora de tesoros, el

serio y joven Esteta había procurado por todos los medios disuadirla de que arriesgara la vida en una empresa tan descabellada. Ella había insistido y, según las reglas de la biblioteca, que establecían que todo el saber estaba a disposición de quien lo buscara, le había llevado el mapa que había pedido, un mapa trazado por el propio lord Ariakan.

En él no aparecía el granero. Ariakan sólo había incluido las áreas que consideraba importantes, como salas de reuniones, barracones, viviendas, etc. Mina sólo tenía una vaga idea de dónde estaba, y ello derivaba principalmente de saber dónde no estaba.

La ensenada se hallaba al sur de la isla, lo que significaba que había entrado en el granero por el sur y que en ese momento iba en dirección este. Puesto que el granero se había construido adyacente a la escalera del acantilado, no parecía probable que el pasillo se dirigiera hacia el sur, ya que sería un callejón sin salida. Al salir giró al norte y cerró la puerta del granero a su espalda.

No creía que Krell bajara allí; pero, por si acaso, mejor que no encontrara la puerta abierta, una señal de que había alguien fisgoneando por allí. No obstante, al cerrar la puerta dejó al otro lado la luz que entraba en el almacén y se quedó completamente a oscuras. No veía nada, ni delante ni a los lados. Arrastró los pies por el suelo en un esfuerzo de evitar tropezar con algún obstáculo invisible. Confiaba en que no tendría que avanzar a oscuras mucho tiempo.

No había dado muchos pasos cuando notó que el suelo comenzaba a ascender de forma pronunciada.

«Una rampa», se dijo al tiempo que imaginaba a los esclavos empujando carretas llenas de grano.

Siguió rampa arriba y llegó a una puerta que empezó a abrirse cuando le dio con el pie. Con el corazón en un puño, la agarró y la mantuvo cerrada.

Había echado un fugaz vistazo a lo que había al otro lado: un patio despejado. Cabía la posibilidad de que Krell estuviera allí dando un paseo vespertino.

Si es que era por la tarde. Había perdido la noción del tiempo, algo más por lo que preocuparse. No quería que la noche la sorprendiera sola con Krell en el Alcázar de las Tormentas. Abrió la puerta una rendija y atisbo fuera.

El patio, pavimentado con adoquines, se encontraba vacío. Era grande y Mina lo recordó del mapa. Se extendía a la sombra de una alta torre que se llamaba Torre Central, una estructura enorme que albergaba las principales salas de reuniones, los comedores, los alojamientos del servicio. Lord Ariakan tenía sus aposentos en esa torre. También se suponía que había una cámara que conducía directamente al plano en el que Takhisis habitó en otro tiempo. No muy lejos se alzaba la Torre del Lirio, en donde la élite de los

Caballeros del Lirio tenían su cuartel, y al otro lado de la fortaleza se erguía la Torre de la Calavera, hogar del ala arcana de los caballeros negros. Dispersos entre las tres había varios edificios accesorios.

El mapa en dos dimensiones que Mina había visto en la biblioteca de Palanthas no le había transmitido la idea de la inmensidad de la fortaleza. Al ponerse en camino no se había dado cuenta de lo enorme que era ni de la gran extensión de terreno que ocupaba. Y no tenía idea de en qué edificio se había instalado Krell. Mientras escudriñaba el amplio espacio abierto de la plaza de armas, Mina se preguntó si su ocurrencia de meterse a hurtadillas en el alcázar habría sido una buena idea.

«Podría pasarme días deambulando por este sitio sin encontrarlo —comprendió—. No tengo comida ni agua. Ni siquiera me atrevería a dormir por miedo a que Krell me matara.»

Al considerar todas esas circunstancias, se dijo que a lo mejor le habría convenido más correr el riesgo y enfrentarse a él al final de la escalera. La joven sacudió la cabeza para desestimar sus dudas.

—Chemosh me trajo aquí. No me abandonaría a mi suerte.

Reforzada la seguridad en sí misma, Mina empujó la puerta para abrirla y se disponía a salir al patio cuando lo vio.

Krell salía por detrás de un muro, procedente de la dirección del acantilado donde lo había visto por última vez.

La joven se quedó completamente inmóvil, sin osar respirar siquiera.

Krell pasó delante de ella a menos de dos metros. Si hubiera salido de su escondrijo un segundo antes habría tropezado con él.

El Caballero de la Muerte era una imagen terrible de contemplar. El tormento abrasador de su vida condenada irradiaba intensamente rojo a través de las rendijas para los ojos del casco de cráneo de carnero. Mina sabía que si se quitaba aquel casco resultaría aún más espantoso ya que debajo no había nada. Nada salvo el agujero abierto en la existencia donde había estado su vida, y ese agujero era más negro que la oscuridad dentro de un sepulcro cerrado y aislado dentro de una cripta olvidada.

La armadura articulada y facetada —decorada con la calavera y el lirio—estaba manchada con la sangre que Zeboim le había hecho derramar durante los incontables días de tortura. Esa sangre relucía rojiza, fresca, como el día que la había vertido en medio de sus gritos de dolor. La intensa lluvia no arrastraba esa sangre. Iba dejando huellas sangrientas a medida que caminaba.

Vestía una espada que tintineaba contra su costado, pero su arma más potente era el miedo. Podía utilizarlo para machacarle el espíritu hasta reducirlo a una pulpa trémula del mismo modo que usaría sus puños para desmenuzarle huesos y carne.

El terror que irradiaba de él en oleadas alcanzó a Mina, que se acobardó y se encogió bajo su azote. Cuando se había enfrentado al otro Caballero de la Muerte, lord Soth, iba armada con el poder del Único y blandía en la mano el arma del Único. Soth no tenía poder sobre ella, y había quedado enterrado bajo los escombros de su fortaleza.

Mina ya no llevaba armadura. Chemosh le había pedido que se desprendiera de ella como prueba de su fe en él. Debía enfrentarse al formidable Caballero de la Muerte con una camisa de paño empapada y pegada al esbelto cuerpo, lo que parecía poner en relieve el hecho de que era de suave y temblorosa carne mientras que él estaba hecho de acero y muerte.

El miedo la paralizó. No podía moverse y se quedó acuclillada en el umbral, con el estómago acalambrado y los músculos de las piernas contraídos por dolorosos espasmos. Krell sólo tenía que girar la cabeza y la vería temblorosa en la puerta, acobardada como un enano gully. Iría hacia ella enfurecido y ella no podría hacer nada más que encogerse ante él, amilanada.

Mina cerró los ojos para no verlo. La tentación de huir era abrumadora y luchó para sobreponerse.

«Caminé sola por el valle maldito de Neraka —se dijo con los dientes apretados—. Soporté las pruebas de la Reina Oscura. Takhisis me tomó en sus brazos y su gloria me abrasó la carne, y sin embargo ahora tiemblo ante ese pedazo de mierda. ¿Es que sólo soy valiente cuando una deidad me lleva de la mano? ¿Así es como espero demostrar mi valía a Chemosh?»

Mina abrió los ojos y se obligó a mirar a Krell, con intensidad, fijamente. Dejó de temblar y los espasmos de los músculos cesaron. Respiró hondo un par de veces y se relajó.

Krell no la había visto ni la había oído. Caminaba en línea recta al tiempo que maldecía en voz alta por haber perdido a su presa y agitaba el puño al aire con rabiosa impotencia. Fuera cual fuese el tormento que le tenía preparado, le decepcionaba mucho haber perdido la ocasión de llevarlo a la práctica.

Mientras cruzaba la plaza de armas, la saña de su propia tortura lo sacudía. El viento de la ira de la diosa lo zarandeaba. Le costaba trabajo avanzar contra el ventarrón a pesar de ser fuerte y recio. Negros nubarrones bullían en lo alto. Los rayos se descargaban a sus pies y lanzaban fragmentos de piedra al aire; hubo una vez que incluso lo hicieron caer de rodillas. El casi constante estampido de los truenos sacudía el suelo.

Tambaleándose, Krell alzó el puño al cielo, si bien no tentó más allá la ira de la diosa, sino que emprendió una carrera al trote hacia la Torre del Lirio en medio del tintineo de la armadura.

Mina esperó a que hubiera recorrido la mitad de camino por la plaza de armas para ir en pos de él. Había albergado la esperanza de que la diosa refrenara su rabia, que la tormenta amainara cuando ella saliera al patio. En seguida se desengañó. En el momento en el que pisó la plaza de armas, una ráfaga de viento la zarandeó y la joven acabó a gatas en el suelo. Una lluvia lacerante la golpeó con fuerza cegadora.

Al parecer, Zeboim no tenía favoritos ni respaldaba a nadie.

Al menos, Krell no se paró en medio del ciclón para mirar atrás por si lo seguían, sino que corrió hacia la torre tan de prisa como se lo permitían sus pesadas zancadas.

Mina se incorporó y avanzó tras él merced a un denodado esfuerzo.

Krell tenía un humor de perros. El Caballero de la Muerte nunca estaba de lo que podría llamarse buen humor, pero para él había unos días mejores que otros. Algunos tenía la suerte de disponer de un ser vivo a su alcance para divertirse. Otros, si Zeboim se hallaba dedicada a otros asuntos, podía recorrer la plaza de armas sin sufrir más que un chaparrón. Y aquel día precisamente la Arpía del Mar debía de haberse plantado justo encima.

Echando chispas y chorreando agua, Krell entró en la biblioteca, donde había preparado todo por anticipado para su visitante, cuyo cuerpo destrozado y sangrante ahora servía de alimento a los tiburones.

Krell se dejó caer pesadamente en un sillón y miró malhumorado el tablero de juego y el sillón vacío que tenía enfrente. Estaba harto de jugar al khas contra sí mismo.

Era un ávido jugador de khas, como casi todos los Caballeros de Takhisis. Steel Brightblade había bromeado en cierta ocasión al comentar que saber jugar al khas era un requisito para convertirse en miembro de la caballería, y no había andado muy descaminado. Ariakan —jugador excelente— creía que el complejo juego enseñaba a la gente a plantearse no sólo sus propias estrategias sino también las de sus oponentes, de manera que les permitía prever los movimientos de sus adversarios con mucho adelanto. Los buenos jugadores de khas resultaban buenos comandantes, o eso era lo que Ariakan pensaba.

Krell y Ariakan habían pasado muchas horas ante el tablero de khas. El recuerdo de aquellas horas había acudido impetuoso a la mente del caballero mientras tramaba el asesinato de su comandante. Ariakan siempre le había ganado al khas.

El tablero redondo del khas, con sus recuadros hexagonales negros, rojos y blancos, se hallaba en su sitio habitual, encima de un pedestal de hierro forjado que había delante de un gran hogar abierto

en el suelo. Las piezas de jade azabache y verde, talladas a mano, se enfrentaban unas a otras sobre el campo de batalla cuadriculado en negro, rojo y blanco. Krell se encontraba en mitad de una partida contra sí mismo (juegos en los que ganaba por regla general), pero había retirado las piezas con el propósito de ponerlas en su posición de inicio.

Ahora tendría que empezar otra vez. Enfurruñado, alargó la mano enguantada, agarró un peón y lo movió al cuadrado adyacente. Soltó el peón y estaba a punto de levantarse para ponerse en la silla que había al otro lado del tablero cuando cambió de opinión. Utilizaría otra apertura. Alargó la mano hacia el peón e iba a cambiarlo de posición cuando una voz —la voz de una persona viva— le habló justo encima del hombro.

—No puedes hacer eso —dijo Mina—. Va contra las reglas. Has apartado la mano de la pieza y debe quedarse donde la pusiste.

Ni en la vida ni en la muerte Ausric Krell jamás se había quedado tan estupefacto como en ese momento.

Se giró velozmente para ver quién había hablado. Era una mujer esbelta, con el cabello de un tono rojo ardiente como su ira y los ojos de color ambarino; llevaba la ropa empapada y sostenía una palanca en las manos. La barra de hierro se dirigía hacia su cabeza.

Sobresaltado al verla con vida cuando había dado por hecho que estaba muerta, impresionado por la temeridad de la mujer y por el hecho de que no estuviese postrada de terror ante él, y cogido por sorpresa por la repentina rapidez del ataque, Krell sólo tuvo tiempo de soltar un furioso gruñido antes de que la barra de hierro se descargara sobre su yelmo.

Una ardiente llamarada alumbró la perpetua oscuridad en la que Krell vivía y después se apagó.

La negrura de Krell se hizo aún más negra.

El golpe de Mina, asestado con toda la fuerza que le prestaban el miedo y la decisión, desprendió el yelmo de Krell del cuerpo y lo lanzó rebotando y repicando por el suelo hasta que chocó contra algunos cadáveres que había amontonados en un rincón. La armadura en la que su energía de muerto viviente estaba encerrada permaneció erguida, sentada en el sillón, medio vuelta hacia ella, una mano todavía extendida hacia la pieza de khas y la otra alzada en un gesto inútil de frenar el ataque de Mina.

La joven enarbolaba la barra en alto y observaba tanto el yelmo tirado en el suelo como la armadura sentada en el sillón, lista para descargar otro golpe si cualquiera de las dos cosas hacía el más mínimo movimiento.

El yelmo continuó inmóvil. La armadura tampoco se movió. Podría haber sido una de las que se exhibían en el palacio de un noble

palanthino. Mina estaba a punto de soltar un suspiro trémulo y bajar la palanca, cuando la puerta se abrió violentamente a su espalda y golpeó contra la pared de piedra con un batacazo tan fuerte que faltó poco para que se le parara el corazón del susto. Mina enarboló la barra y se giró rápidamente para enfrentarse a su nuevo adversario.

La fuerte ráfaga de viento precedía a la diosa.

Zeboim parecía vestida de tormenta, con las ropas ondeando de forma continua, agitadas por los vientos cambiantes que giraban a su alrededor cuando entró en la estancia. Mina soltó la palanca y cayó de hinojos.

—Diosa del Mar y la Tormenta, he hecho lo que prometí. Lord Ausric Krell, el caballero traidor que asesinó vilmente a tu hijo, ha sido aniquilado.

Gacha la cabeza, Mina atisbo por debajo de las pestañas para ver la reacción de la diosa. Zeboim pasó a su lado sin mirarla, con los ojos verde mar clavados en la armadura manchada de sangre y en el yelmo, tirado en un rincón, lo único que quedaba de Ausric Krell.

Zeboim tocó la armadura con las puntas de los dedos y después le dio un empujón.

La armadura se desmoronó. Los guanteletes cayeron al suelo. La coraza se inclinó en el sillón. Las grebas se desplomaron a derecha e izquierda. Los botas siguieron rectas, sin moverse del sitio. Zeboim se aproximó al yelmo. Asomó un delicado pie por debajo del repulgo y empujó desdeñosamente el yelmo con la puntera. El casco de cráneo de carnero se balanceó un poco y después se quedó quieto. Las cuencas vacías, oscuras como la muerte, miraban al vacío.

Mina siguió de rodillas, inclinada la cabeza, con los brazos cruzados sobre el pecho en un humilde gesto implorante. El viento, escolta de la diosa, era gélido y crudo, y Mina tiritaba de forma incontrolable. Por el rabillo del ojo siguió vigilando a la diosa.

—¿Tú hiciste esto, sabandija? —demandó Zeboim—. ¿Tú sola? — Sí, majestad —contestó Mina con humildad.

—No te creo. —Zeboim echó una rápida ojeada en derredor, como si estuviera segura de que tenía que haber un ejército escondido en los estantes o un guerrero poderoso metido dentro de un armario. Al no encontrar más que ratas, la diosa volvió la vista hacia Mina—. Claro que eras la protegida de mamá. Tiene que haber algo más en ti de lo que se aprecia a simple vista.

La voz de la diosa se suavizó, adquirió la calidez de la primavera, una ondulación de aliento en el agua bañada de sol.

—¿Has elegido una deidad nueva a la que seguir, pequeña?

Antes era «sabandija». Ahora, «pequeña». Mina ocultó una sonrisa.

Había visto venir esa pregunta y tenía preparada la respuesta.

Contestó sin alzar la vista.

—Mi lealtad y mi fe están con los muertos.

Zeboim frunció el entrecejo, al parecer contrariada.

—¡Bah! Ahora Takhisis no puede hacer nada por ti. Una fe como la tuya debería ser recompensada.

—No pido que se me recompense —repuso Mina—. Sólo deseo servir.

—Eres una embustera, pequeña, pero una embustera tan divertida que lo pasaré por alto.

Mina alzó los ojos hacia la diosa con una punzada de preocupación. ¿Acaso había penetrado Zeboim en su corazón?

—Los tarados mentales del panteón tal vez se traguen tu fingida piedad, pero yo no —siguió, desdeñosa, Zeboim—. Todos los mortales desean una recompensa a cambio de su fe. Nadie da nada por nada.

Mina respiró más tranquila.

—Vamos, pequeña —añadió la diosa en tono persuasivo—. Arriesgaste la vida para destruir a ese gusano de Krell. ¿Cuál era la verdadera razón? Y no me digas que lo hiciste porque su traición ofendió tu delicado sentido del honor.

Mina alzó los ojos para encontrarse con los de la diosa, de color gris verdoso.

—Sí que querría tener algo, si no es mucho pedir, majestad.

—¡Lo sabía! —exclamó Zeboim, pagada de sí misma—. ¿Qué quieres, pequeña? ¿Un arcón del mar repleto de esmeraldas? ¿Un millar de collares de perlas? ¿Tu propia flota naval? ¿O quizá el legendario tesoro de los caballeros negros escondido abajo, en las criptas? Me siento generosa. Dime qué deseas y te lo concederé.

—El yelmo del Caballero de la Muerte, mi señora —contestó Mina —. Eso es lo que quiero.

—¿Su yelmo? —repitió Zeboim, estupefacta. Hizo un ademán desdeñoso hacia el yelmo tirado en el suelo, cerca de la mano momificada de una de las víctimas de Krell—. Ese montón de chatarra no vale nada. Un circo ambulante quizá te daría unas monedas por él, aunque dudo que siquiera a esa gente les interesara.

—A pesar de todo, es lo que quiero —manifestó la joven—. Ése es mi deseo.

—Entonces, tómalo, por supuesto —contestó la diosa, que agregó entre dientes—: Estúpida mocosa. Podría haberte hecho más rica de lo que imaginas. No sé qué vería mi madre en ti.

Mina se puso de pie. Consciente de que la irritada diosa la seguía con la mirada, pasó delante del tablero de khas, de la armadura desmoronada y de los dos sillones, y se dirigió al rincón del fondo. El yelmo de cráneo de carnero estaba tirado en el suelo. Mina miró de reojo a Zeboim. Los iris siempre cambiantes de la diosa habían

adquirido un matiz tan gris como los muros pétreos del alcázar. Los incansables vientos agitaban su cabello y sus ropas.

«Quería atraparme —se dijo Mina mientras se daba la vuelta—. Que estuviera en deuda con ella al prodigarme riquezas. No mentí. Mi lealtad y mi fe están con los muertos, sólo que no con los que ella cree.»

La joven recogió el yelmo y lo examinó con curiosidad. Los cuernos del carnero se retorcían hacia atrás desde el espantoso cráneo que formaba el visor. Cada caballero era libre de elegir su propio símbolo en el diseño de la armadura. A Mina le resultaba fascinante que Krell hubiese escogido un carnero. Debía de haber sentido la necesidad de demostrar algo. Levantó el pesado yelmo y se lo puso torpemente bajo el brazo. Las puntas de los cuernos y los bordes dentados de acero se le hincaron en la carne.

—¿Algo más? —inquirió Zeboim con mordacidad—. A lo mejor te apetece tener una de sus botas como recuerdo.

—Te lo agradezco, señora —respondió Mina, que fingió no percatarse del sarcasmo e hizo una reverencia—. Te honro y te venero.

Zeboim resopló desdeñosamente, sacudió la cabeza y observó a la joven con los ojos entrecerrados.

—Juraría que hay algo más que quieres.

Mina se olió una trampa. Intentó descifrar qué se traía entre manos la diosa.

—¿Un viaje seguro desde esta maldita roca? —sugirió Zeboim.

Mina se mordió los labios. Quizá había llegado demasiado lejos. La diosa de las olas podría ahogarla sin ningún problema.

—Sí, majestad —contestó con el tono más humilde que pudo darle a su voz—. Aunque tal vez sea más de lo que merezco.

—Ahórrate esa actitud rastrera para aquellos a quienes les guste —espetó Zeboim, taciturna —. Empiezo a lamentar haberte otorgado mi favor. Creo que voy a echar de menos atormentar a Krell.

«No me habéis hecho ningún favor, señora», se dijo Mina para sus adentros. Esperó, tensa, el veredicto de la diosa. Ni siquiera Chemosh podría protegerla cuando se hiciera a la mar, que era jurisdicción de Zeboim.

La diosa lanzó a Mina y al yelmo una última mirada que resultó desdeñosa y burlona. Luego giró sobre sus talones y abandonó la biblioteca. El viento de su ira aulló y se descargó sobre Mina, sacudiéndola implacable hasta que a la joven no le quedó más opción que ponerse a gatas para eludir su azote. Se quedó agazapada, gacha la cabeza y ceñido el yelmo entre sus brazos, mientras el viento la flagelaba.

Entonces renació la calma. El viento exhaló un último e irritado

siseo ante de amainar por completo.

Mina suspiró profundamente. Ésa era la respuesta de la diosa o, al menos, confiaba en que lo fuera. Se incorporó tan de prisa que se tambaleó y a punto estuvo de caer de nuevo. Los encuentros con el Caballero de la Muerte y con la diosa la habían dejado exhausta, tanto física como psíquicamente. Estaba muerta de sed y, a pesar de los abundantes charcos de lluvia, casi tan grandes y profundos como estanques, el agua tenía un aspecto oleoso y olía a sangre. No la bebería ni por todos los collares de perlas del mundo. Y aún le quedaba regresar a la Escalera Negra, descender por aquellos peldaños rotos y resbaladizos hasta el pequeño velero que esperaba abajo y después realizar la travesía por la mar gruesa, los senos de una deidad furiosa.

Echó a andar cansinamente hacia la puerta. Al menos la tormenta había amainado. La tromba de agua se había convertido en una susurrante llovizna. El viento estaba en calma, aunque de vez en cuando resurgían rachas violentas y cortas.

—Bien hecho, Mina —dijo Chemosh—. Estoy satisfecho.

Mina levantó la cabeza y miró a su alrededor con la esperanza de que el dios estuviese allí con ella, en el Alcázar de las Tormentas. No se lo veía por ningún sitio y la joven comprendió al punto que había sido tonta al pensar que podría haber ido a la isla. Zeboim seguiría vigilándola y la presencia del dios lo desvelaría todo.

—Me alegra haberte complacido, mi señor —musitó Mina, para quien el elogio de Chemosh actuó como una hoguera que le dio calor.

—Zeboim cumplirá su promesa y mantendrá la mar en calma. Te admira. Todavía alberga la esperanza de ganarte para su causa.

—Jamás, mi señor —respondió con firmeza la joven.

—Lo sé, pero ella no lo sabe y, en consecuencia, no pongan a prueba su paciencia mucho tiempo. ¿Tienes el yelmo de Krell? —Sí, señor. Lo llevo conmigo, como ordenaste. —Mantenlo a buen resguardo. —Sí, señor.

—Que los vientos te traigan en seguida a mis brazos, Mina —dijo el Señor de la Muerte.

Ella sintió un roce en la mejilla, un beso depositado en su piel. Se llevó la mano a la cara, cerró los ojos, y se deleitó con la calidez de la caricia. Cuando abrió los ojos, había recuperado las fuerzas como si hubiese comido y bebido.

Pensando en la seguridad del yelmo, despojó a uno de los muchos cadáveres de la capa harapienta y envolvió en ella la pieza de armadura, tras lo cual aseguró el paquete con el cinturón que quitó a otra de las víctimas. Acarreando el yelmo en el envoltorio, salió de la Torre del Lirio y cruzó la plaza de armas, en dirección a la Escalera Negra y a su pequeño velero.

8

Desde su ventajosa posición en el cielo, Zeboim observó cómo el balandro de Mina se mecía a través de las aguas del mar que resplandecían con el sol y se dirigía hacia una franja de costa desierta y rocosa. Siendo una diosa impaciente y cruel, Zeboim podría haber levantado una ola para que volcara la pequeña embarcación o llamar a un dragón marino para que la devorara o infinidad de cosas más con las que atormentar o matar a la mortal. Eso no habría significado nada para ella, que a veces hundía barcos llenos de almas vivientes y mandaba a pasajeros y tripulantes a una muerte aterradora por ahogamiento o los veía sufrir durante días y días, acurrucados en los minúsculos botes salvavidas hasta que morían de sed y la exposición a condiciones climáticas extremas, o los devoraban los tiburones.

Zeboim disfrutaba con sus súplicas desesperadas. Le encantaba oírlos invocarla. Le prometían cualquier cosa con tal de que les perdonara la vida. A veces no les hacía caso y los dejaba morir. Otras escuchaba sus plegarias y los salvaba. No actuaba simplemente por capricho, como a menudo se la acusaba por parte de los mortales y de los otros dioses. Era una diosa inteligente, calculadora, que sabía cómo actuar ante un público.

Los marineros muertos no dejaban regalos en sus altares ni alzaban al cielo cantos de alabanza para ella. Pero los marineros que escapaban a la muerte por ahogamiento jamás pasaban ante un santuario de la Diosa del Mar sin detenerse para dejar una muestra de su gratitud. Los marineros que temían ahogarse le hacían las mejores ofrendas con la esperanza de ganarse su favor. A fin de conseguir que todos regresaran a ella, Zeboim tenía que ahogar a unos pocos de vez en cuando. Otro tanto ocurría con huracanes y maremotos, inundaciones y ciclones. El hombre que veía a su hijo arrastrado por un torrente clamaba su nombre para bendecirla o para maldecirla, dependiendo de si su mano bajaba y sacaba al chico o lo mantenía bajo las aguas. Bendiciones o maldiciones, ambas cosas eran alimento en su mesa ya que a la siguiente estación de lluvias ese hombre acudiría a su santuario para suplicarle que perdonara la vida de sus otros hijos.

En lo relativo a decidir quién viviría y quién debía morir, Zeboim era un tanto antojadiza en este sentido. Lo mismo era capaz de ahogar al propietario del barco, que había pagado para construir un nuevo santuario, y dejar vivo al grumete, que había dejado de ofrenda un céntimo doblado, y eso porque su madre lo había obligado. Era capaz de ahogar a sus propios clérigos con tal de tener en vilo a todo el mundo.

En cuanto a Mina, la joven intrigaba a la diosa. Cierto, Zeboim la había menospreciado durante la conversación sostenida entre las dos, pero todo había sido un montaje. Nunca otorgaba a un mortal el poder que implicaba dejar ver que gozaba más de su favor que los demás.

Aunque Zeboim había despreciado a Takhisis, tenía que admitir que su madre tenía talento para encontrar buenos servidores, y la tal Mina era osada e inteligente, valerosa y fiel; toda una alhaja entre los mortales. Quería que Mina la adorara, y mientras veía cómo el velero llegaba sin problemas a la costa y la joven bajaba de él, cargada con el envoltorio en el que llevaba el yelmo del Caballero de la Muerte, la diosa barajó distintos planes para intentar ganársela.

Y, por las apariencias, la cosa no podía empezar mejor. El santuario de la Diosa del Mar fue al primer sitio al que acudió la chica después de desembarcar para dar las gracias por el viaje exento de peligros. La oración de Mina fue cortés y adecuadamente respetuosa, y, aunque Zeboim habría preferido más adulación y tal vez incluso unas cuantas lágrimas sinceras, se sintió satisfecha. Se envolvió en nubes de tormenta y, al no tener nada mejor que hacer, regresó al Alcázar de las Tormentas para arrastrar el alma de Krell de vuelta a su prisión, desde fuera cual fuera el plano inmortal en el que se hallara. A lo mejor el desdichado acariciaba la idea de que podía esconderse de ella.

Una ráfaga de viento y un destello de relámpago anunciaron su llegada a la Torre del Lirio. Se cruzó de brazos y contempló fijamente la armadura vacía con una sonrisa malévola.

—Sin duda tu alma miserable corre en círculos intentando encontrar el camino para escabullirse de esta existencia maldita, Krell. Tal vez piensas que escaparás de mí esta vez. No vas a tener esa suerte. Mi brazo es largo y llega lejos.

Zeboim adecuó los actos a las palabras. Extendió el brazo y buscó dentro de la armadura.

—Sólo tengo que agarrarte por el pelo y sacarte a rastras... Esperando ver el alma de Krell, acobardada y gemebunda, retorciéndose entre sus dedos, Zeboim sacó la mano y se la miró. Estaba vacía.

Zeboim miró el plano inmortal en busca del alma de Krell. Estaba vacío.

La diosa golpeó la armadura metálica, que se desintegró en fragmentos pequeños como motas de polvo.

Estaba vacía. Dentro no se escondía nada para intentar escapar de su ira.

Rápida como un viento huracanado, Zeboim recorrió el alcázar y rebuscó en cada grieta y en cada rincón. Estuvo tentada de demoler la fortaleza, piedra a piedra, pero sólo perdería el tiempo. Comprendió la

verdad. La supo en el momento que tocó la armadura vacía. Detestaba admitirlo.

Krell se había ido. Se le había escapado.

Zeboim volvió a ver a Mina arrodillada, volvió a escuchar sus palabras.

Mi lealtad y mi fe están con los muertos.

—Ah, qué lista, pequeña zorra. —Zeboim barbotó un juramento —. Maquinadora, ladrona, lista zorrita. «Mi lealtad está con los muertos.» No te referías a mi madre. ¡Te referías a Chemosh!

Pronunció el nombre con un estallido de rabia que hizo que el mar espumajeara, borbotara y se agitara. Los vientos de tormenta aullaron, los ríos se desbordaron. La ira de Zeboim sacudió hasta los cimientos del propio Abismo, donde Chemosh percibió su furia y sonrió.

9

Chemosh deambuló por el mundo mientras esperaba a que Mina regresara con él. Trató de interesarse en lo que ocurría, pues se estaban desarrollando acontecimientos que afectarían a sus planes y ambiciones. Observó con preocupación el incremento y el despliegue de las fuerzas de minotauros en Silvanesti. Sargonnas se afianzaba para asumir el control del panteón de la Oscuridad y no parecía que en ese momento se pudiera hacer nada para impedírselo. Chemosh tenía algunas ideas respecto a eso, pero aún no estaba preparado para ponerlas en práctica. Paciencia. Ésa era la clave. «Quien mucho corre, pronto para.»

También se dejó caer por allí para echar una ojeada a Mishakal, ya que la había añadido recientemente a su lista de deidades que ponían en peligro su ambición. Nunca lo hubiera creído, pero la diosa a la que antaño se la conocía por su carácter dulce, sin pretensiones, se había mostrado muy belicosa en los últimos tiempos. Empezaba a molestar seriamente a Chemosh, pues sus clérigos no se limitaban a sentarse junto a los lechos de los enfermos, sino que hostigaban a los suyos, echaban abajo sus templos y mataban a sus zombis. Sí, cierto, a él no le gustaban mucho los zombis, pero eran suyos y matarlos se convertía en una afrenta hacia él. También se ocuparía pronto de eso. Plantearía a Mishakal y a sus clérigos «hacedores del bien» un oscuro misterio que se verían obligados a resolver, siempre y cuando Mina resultara ser todo lo que él pensaba y esperaba que fuera.

Los otros dioses no representaban una amenaza digna de tenerse en cuenta. Kiri—Jolith estaba centrado en restablecer su culto entre los Caballeros de Solamnia y otros individuos de mentalidad belicosa. Chislev danzaba con los unicornios en sus bosques, regocijada de haberlos recobrado. Majere observaba a una mariquita que trepaba por el tallo de un diente de león y se maravillaba con la perfección de ambos, el insecto y la flor. Los dioses de la magia se hallaban inmersos en su propia política y en discutir qué hacer con ese azote de la baja hechicería que había asomado su juguetona cabeza en su bien ordenado mundo. Los dioses de la Neutralidad se dedicaban a mostrarse firmemente neutrales y sin comprometerse con nadie por miedo a que incluso un estornudo pudiera desestabilizar el delicado equilibro e inclinarlo a uno u otro lado.

Algo iba a romperlo, y no precisamente un estornudo. Mina era la pesa dorada en la mano del Señor de la Muerte, la pesa dorada que caería en los platillos de la balanza y los desequilibraría por completo.

Chemosh no las había tenido todas consigo respecto a que Mina saliera con éxito de la empresa que le había encomendado. Sabía que

era una mortal extraordinaria, pero era mortal y, además, humana, una combinación a menudo insatisfactoria. Se sorprendió agradablemente cuando la joven bajó de la pequeña embarcación llevando en los brazos el envoltorio con el yelmo. Más que sorprendido, estaba admirado. Habían pasado eones desde que un humano había despertado su admiración.

El lugar de encuentro acordado era un antiguo templo dedicado a su culto, en la costa de Solamnia. La había estado esperando allí, con cuidado de no dejarse ver, puesto que Zeboim vigilaría a Mina mientras la joven navegara por el mar y puede que incluso después de que desembarcara. Así pues, había mandado a Mina que hiciera una visita al santuario de la diosa para que ésta no sospechara nada.

El templo en el que se encontraron había sido en tiempos un mausoleo que una afligida noble había mandado construir para su difunto esposo. El nombre familiar, grabado en la parte frontal del mausoleo, aparecía erosionado, al igual que el escudo de armas. La mansión estaba en ruinas y sólo quedaban los cimientos debido a que los residentes locales se habían llevado los materiales utilizados en su construcción para reedificar los hogares dañados durante el Primer Cataclismo. No obstante, el mausoleo permanecía intacto y en unas condiciones relativamente buenas. Nadie había osado tocarlo porque, según la leyenda, todavía se podía oír el quejumbroso lamento de la afligida viuda y se veía su figura fantasmal que sollozaba en la escalera de mármol.

Construido en mármol negro, el mausoleo era casi un pequeño pabellón. Cuatro esbeltas torres adornadas con tallas se alzaban en las cuatro esquinas del tejado de pronunciadas vertientes y acabado en pico, rodeado por una delicada filigrana de hierro fundido. Un pórtico de columnas al final de la escalera de mármol resguardaba una enorme puerta de bronce. Dentro del mausoleo, dos hileras de esbeltas columnas se erguían cual centinelas a ambos lados de la inmensa tumba de mármol, adornada con el escudo de armas familiar y repleta de bajorrelieves que representaban los momentos más destacados de la vida del hombre que reposaba en ella.

La noble dama había construido un altar al fondo del mausoleo y lo había dedicado a Chemosh. Allí había acudido a rezar diariamente al Dios de la Muerte y a jurar que no abandonaría aquel lugar hasta que le devolviera a su esposo. Puesto que el espíritu del marido había seguido su camino, Chemosh no había podido responder a su plegaria, pero sí se ocupó de que la mujer cumpliera su promesa. Al volver al mundo, Chemosh había encontrado a su fantasma todavía allí, llorando en la escalera. Había olvidado lo molesto que le había resultado su lloriqueo y al final la había liberado para que se reuniera con su esposo.

Se preguntó si no se estaría volviendo un poco romántico.

Entró en el templo y miró a su alrededor. El mausoleo estaba bien construido. El agua no se filtraba por el tejado; el interior permanecía seco y no había humedad ni moho. Dentro sólo había un cadáver decentemente inhumado. No había un revoltijo de tibias y calaveras. Los seguidores de Chemosh, sin dejarse intimidar por el fantasma, se habían instalado en el mausoleo durante la Guerra de la Lanza y habían permanecido allí hasta que el robo del mundo los había privado de su dios. Le complació advertir el hecho de que había sido un grupo inusitadamente ordenado que limpiaba después de los ritos, por lo que no había cera derretida en el paño del altar ni manchas de sangre en el suelo ni fragmentos de huesos en el estrado.

Chemosh encontró cierta evidencia de que alguien —ya fuera uno de esos nuevos y equivocados nigromantes o un ladrón de tumbas— había entrado hacía poco. Quienquiera que fuera había intentado correr la tapa del sepulcro mediante una palanca. La tapa de mármol pesaba muchísimo y su intento había sido fallido. También habían saqueado el altar, del que se habían llevado un par de candelabros dorados y un cáliz con rubíes incrustados, objetos que recordaba claramente ya que no perdía la pista de sus objetos sagrados.

—En los viejos tiempos ningún ladrón se habría atrevido a incurrir en mi ira—dijo mientras fruncía el entrecejo con rabia—. Gracias a nuestra difunta y no llorada reina, nadie tiene respeto a los dioses en la actualidad. Pero eso cambiará. Un día no muy lejano, cuando los mortales pronuncien el nombre de Chemosh lo harán con respeto y sobrecogimiento. Lo pronunciarán con temor.

—Mi señor Chemosh. —Mina dijo su nombre, pero no con temor, sino con amor y reverencia.

Chemosh abrió la puerta de bronce y la encontró parada en la escalera de mármol. Estaba empapada, desaliñada, con las manos ensangrentadas y magulladas, agotada hasta el punto de desplomarse. Los ojos ambarinos brillaban con la cálida luz roja de Lunitari. Le hizo una reverencia y le tendió el yelmo del Caballero de la Muerte, Ausric Krell.

—Como lo ordenaste, mi señor —dijo.

—Entra. Ponte a resguardo de miradas indiscretas.

Agarró a la joven y la hizo pasar al mausoleo, tras lo cual cerró las grandes puertas de bronce.

—Qué fría tienes la mano. Helada como la muerte —dijo, y le complació verla sonreír por la pequeña broma—. Estás empapada hasta los huesos. Ven, te haremos entrar en calor.

Estaba ansioso por comprobar si su encantamiento había funcionado y si había conseguido realmente capturar a Krell, pero Mina le preocupaba. La joven casi no podía caminar por los temblores

que la sacudían. Chemosh chasqueó los dedos y un fuego se encendió en un brasero del altar. Mina se acercó a él con alivio y alargó las manos hacia la fuente de calor.

La blusa de batista, empapada, se le pegaba al cuerpo y perfilaba la redondez de los pechos, que eran blancos y suaves como el mármol del altar. Él reparó en los senos, temblorosos por la tiritera, que subían y bajaban con la respiración. Sus ojos se desviaron hacia el hueco de la garganta, una tentadora sombra de oscuridad a la luz del fuego, hacia el rostro, a la curva de los labios, a la firme barbilla, a los extraordinarios ojos ambarinos.

Chemosh se sorprendió a sentir que el corazón le latía más de prisa y que se le cortaba la respiración. No era nada nuevo que los dioses se enamoraran de mortales; Zeboim había sido una de ellos e incluso había llegado tan lejos como para dar a luz a un hijo semimortal. Chemosh nunca había entendido cómo se podía sentir uno atraído por un mortal, con sus mentes limitadas y sus vidas fugaces, y tampoco se entendió a sí mismo en ese momento. El propósito de seducir a Mina era un puro asunto de interés, al menos en lo concerniente a sí mismo. Haría el amor a la joven y la cogería en una trampa, la obligaría a depender de él. Ahora se sentía entre divertido y enfadado por experimentar deseo. El deseo era una señal de debilidad por su parte. Tenía que dominarlo, centrarse en la meta de convertirse en rey.

Mina sintió la mirada prendida en ella. Se volvió a mirarlo y debió de ver sus pensamientos reflejados en los ojos porque le sonrió, y el ámbar de sus iris se tornó cálido.

Chemosh apartó bruscamente esos pensamientos y la mirada de la joven. El trabajo estaba antes que el placer. Puso el yelmo sobre el altar y miró con ansia el interior. En las sombras del Abismo distinguió la pequeña y reseca alma de Ausric Krell.

Una violenta ráfaga de viento azotó el mausoleo, sacudió los árboles y arrancó las hojas de las ramas. Los truenos retumbaron con frustración contra el templo. La furia alumbró el cielo nocturno y las lágrimas de cólera ahogaron las estrellas.

Dentro del mausoleo todo era acogedora calidez. Chemosh sostuvo el espíritu entre el pulgar y el índice y observó cómo Krell se retorcía, igual que un ratón apresado por la cola.

—¿Me juras lealtad, Krell? —demandó el dios.

—Sí, mi señor. —La voz del caballero muerto sonó lejana, minúscula y desesperada—. ¡Lo juro!

—¿Harás lo que te pida? ¿Obedecerás mis órdenes sin rechistar?

—Lo que sea, mi señor —aseguró Krell—. Sólo tienes que mantener lejos de mí las garras de la Arpía del Mar.

—Entonces, a partir de este momento, Ausric Krell, me perteneces

—entonó Chemosh con solemnidad al tiempo que soltaba el espíritu sobre el altar—. Zeboim no tiene dominio sobre ti. No puede encontrarte porque estás escondido y a salvo en mi oscuridad.

Durante todo el tiempo era consciente de que Mina lo observaba, los ojos ambarinos muy abiertos por el sobrecogimiento y la admiración. Le complació que se impresionara hasta que se le pasó por la cabeza la idea de que estaba comportándose como un colegial que alardeara para que lo viera una niñita tonta.

Hizo un ademán irritado con la mano y Ausric Krell, vestido con la armadura de su maldición, apareció frente al altar. Los rojos ojos, relucientes como ascuas encendidas, recorrieron el entorno con desconfianza en un vistazo de reconocimiento.

—No es ninguna trampa, Krell, como puedes ver —manifestó Chemosh, que añadió en voz rechinante—: Al menos podrías darme las gracias.

El caballero hincó trabajosamente una rodilla en el suelo en medio de tintineos y ruidos metálicos.

—Mi señor, te doy las gracias. Estoy en deuda contigo.

—Lo estás, Krell. Y jamás lo olvidarás.

—¿Tus órdenes, mi señor?

Los pensamientos de Chemosh no dejaban de desviarse hacia Mina, y el Caballero de la Muerte empezaba a resultarle una molestia insoportable.

—Todavía no tengo órdenes para ti —dijo—. Le estoy dando vueltas a un plan en el que tomarás parte, pero aún no es el momento adecuado. Tienes permiso para marcharte.

—Sí, mi señor. —Krell hizo una reverencia y echó a andar hacia la puerta. A mitad de camino se detuvo y giró sobre sus talones, desconcertado—. ¿Marcharme adonde, mi señor?

—A donde quieras, Krell —replicó Chemosh, impaciente. Tenía los ojos puestos en Mina, igual que los de la joven estaban prendidos en los de él.

—¿Puedo ir a cualquier parte? —Krell quería estar completamente seguro—. ¿La diosa no puede alcanzarme?

—No, pero yo sí puedo —dijo Chemosh, que perdía la paciencia por momentos—. Ve a donde quieras, Krell. Lleva a cabo cualquier barbaridad que se te ocurra, pero no aquí.

—¡Así lo haré, mi señor! —Krell hizo otra reverencia—. En ese caso, mi señor, si no me necesitas para nada más...

—Lárgate, Krell.

—Esperaré tu llamada, mi señor. Hasta entonces, me despido. Adiós.

Krell salió del mausoleo acompañado del tintineo metálico de la armadura. Chemosh cerró de golpe la puerta de bronce tras él y la

atrancó.

—Creía que habías sido muy hábil al capturar a ese desdichado, Mina, pero ahora veo que podría haber mandado a un enano gully a buscarlo. —Chemosh le sonrió para que comprendiera que estaba bromeando y alargó las manos hacia la joven, que las agarró y se acercó a él.

—¿Y cuál va a ser mi recompensa, mi señor?

Los ojos ambarinos brillaban; su cabello era una llamarada roja y dorada. Las manos apretaban las suyas y el dios sintió la suavidad de la piel recubriendo la dureza de los huesos. Podía percibir la sangre palpitante que circulaba por las venas y ver el latido de la vida en el hueco de la garganta. Estrechándola contra sí, se deleitó con su calidez, la calidez de la vida, la calidez de la mortalidad.

—¿Cómo he de servir a mi señor? —preguntó Mina.

—Así —contestó y la tomó en sus brazos.

Le besó los labios. Le besó el hueco de la garganta. Le quitó la blusa que la cubría y, ciñéndola, oprimió la boca contra el seno, por encima del corazón.

El beso abrasó la carne, que empezó a ennegrecerse con su tacto. Mina gritó. Se puso rígida y se retorció de dolor mientras forcejeaba entre sus brazos. Él la retuvo con firmeza, pegada contra sí. Y entonces, muy despacio, se apartó.

La joven se estremeció, suspiró. Abrió los párpados y lo miró a los ojos. Después, con un gesto de dolor, bajó la vista a su seno.

Tenía una marca, la huella de sus labios, grabada a fuego en la piel. —Eres mía, Mina—dijo Chemosh.

El beso había traspasado carne y hueso y había llegado al corazón. La joven sentía rebullir en su interior el poder que acababa de darle y se inclinó hacia él con los labios entreabiertos, anhelando que la besara una y otra vez.

—Soy tuya, mi señor.

El deseo, doloroso, se adueñó de Chemosh, que ya no se lo cuestionó. La tomaría, la haría suya, pero necesitaba estar seguro de que ella lo entendía.

—No serás una esclava para mí, como lo fuiste de Takhisis.

Le acarició el cuello, pasó los dedos sobre la huella dejada por su beso. La carne estaba chamuscada y empezaba a formarse una ampolla donde sus labios la habían tocado. Recorrió con el dedo el trazo del negro estigma de su beso.

—Serás mi Suma Sacerdotisa, Mina. Saldrás al mundo a ganar seguidores para mí, seguidores que sean jóvenes, fuertes y hermosos como tú. Seré su dios, pero tú serás su señora. Tendrás poder sobre ellos, un poder absoluto, el poder de la vida y la muerte.

—¿Qué aliciente puedo ofrecerles, mi señor? —inquirió Mina—. A

los jóvenes no les gusta pensar en la muerte...

—Les darás un regalo mío. Un don de valor excepcional, uno que la humanidad ha deseado desde el principio de los tiempos.

—Haré con gusto lo que me pidas, mi señor —dijo Mina, que respiraba de forma entrecortada.

Chemosh le retiró el rojo cabello con la mano. Los sedosos mechones se enredaron en sus dedos. Los labios de la joven eran cálidos y anhelantes, tan cálidos como su carne, que se rindió a su contacto.

Estrechó fuertemente su cuerpo contra el suyo. Ella se le entregó con apasionado desenfreno, y Chemosh dejó de preguntarse cómo podía un dios hallar placer en los brazos de una mortal. Sólo se preguntó por qué había tardado tanto en descubrirlo.

Libro II
Cenizas

1

El palanquín negro llegó a la ciudad de Staughton por la mañana temprano el primer día de primavera, una festividad conocida como Alborada. Los festejos incluían una feria, un banquete y el Baile de la Flor. Siendo una de las festividades del calendario más populares, la celebración de la Alborada atraía multitud de gente a Staughton todos los años. Aunque el día todavía era sólo una franja roja y cálida en el horizonte, las puertas que daban acceso a la ciudad amurallada, situada al norte de Abanasinia, ya se encontraban atascadas de gente.

Las colas avanzaban rápidamente porque los guardias estaban de buen humor, como la mayoría de las personas que formaban las filas. La Alborada señalaba el final del frío y oscuro invierno y el regreso del sol. Era una fiesta ruidosa con la que se celebraba la vida. Habría bebida, baile, risa y jolgorio. Los participantes despertarían al día siguiente con dolor de cabeza, recuerdos borrosos y una vaga sensación de remordimiento, lo que significaba que debían de haberlo pasado en grande. A los bebés que nacían nueve meses después de esa noche se los llamaba «hijos de la primavera» y se los consideraba afortunados. Tras esta festividad siempre había bodas que se celebraban con precipitación.

La propia índole del festejo atraía a todos los zánganos y maleantes que había en kilómetros a la redonda: rateros, cortabolsas, timadores, busconas y jugadores. Los guardias sabían que era inútil tratar de impedirles que entraran en la ciudad; los que fueran rechazados en una de las puertas lo intentarían por otra y al final encontrarían el modo de pasar. El corregidor les había dicho a los guardias que no hacía falta que retuvieran la fila por hacer demasiadas preguntas a la gente, que así se enfadaría, y él quería que se gastara dinero en los puestos del mercado, en posadas y en tabernas. Sí tenían orden de rechazar a todos los kenders, pero eso era más que nada por cubrir el expediente. Tanto los guardias como los kenders sabían que, para el mediodía, estos últimos abarrotarían alegremente la ciudad.

El invierno había sido benigno en esta parte de Abanasinia, así que entre eso y la muerte de la temible Beryl había mucho que celebrar. Algunos sugirieron que también deberían celebrar el retorno de los dioses, pero la mayor parte de los habitantes de la ciudad tenía sentimientos encontrados al respecto. Staughton siempre se había considerado una ciudad virtuosa. La gente echó de menos a los dioses cuando desaparecieron la primera vez, durante el Primer Cataclismo, pero la vida continuó y la gente se acostumbró a que los dioses no estuviesen por allí. Entonces los dioses regresaron y la gente se alegró

de verlos de nuevo, y la vida siguió con los dioses igual que había seguido sin ellos. Los dioses volvieron a marcharse durante el Segundo Cataclismo, y en esta ocasión la gente estaba tan ocupada en seguir adelante con la vida que apenas lo notó. Ahora los dioses habían vuelto otra vez y todo el mundo decía que estaba contento, pero en realidad todo era tan aburrido... Que si ahora cerrar los templos; que si ahora abrirlos; que cerrarlos; que volver a abrirlos. Y, mientras tanto, la vida seguía.

Staughton había sido una villa de unos doscientos vecinos en la época del Primer Cataclismo. Había crecido y prosperado en los siglos transcurridos desde entonces. Su población rondaba los seis mil habitantes en la actualidad y había sobrepasado las murallas en dos ocasiones, de forma que se habían derribado, se habían desplazado y se habían vuelto a levantar. Había ahora una parte interior, que se llamaba la Ciudad Antigua, un anillo exterior conocido como la Ciudad Nueva, y otra ampliación que, de momento, no tenía un nombre oficial pero a la que en la localidad se referían a ella como la «más nueva». Todas las partes de la ciudad aparecían limpias para la ocasión y engalanadas con banderitas y flores de primavera. La juventud se despertó temprano, ansiosa de que la diversión empezara. Éste era su día de jolgorio, un día en el que los padres y las madres se quedaban convenientemente ciegos a los besos robados y a la medianoche como hora marcada para volver a casa.

Éste era el día y tal era el talante de la ciudad y de sus gentes cuando el palanquín negro, moviéndose lenta y majestuosamente, apareció en la calzada que llevaba a la población. De inmediato llamó la atención. Los que aguardaban en la fila y lo vieron en primer lugar lo contemplaron con asombro y después tiraron de la manga a los que tenían delante para decirles que se volvieran para mirar. A no tardar, toda la hilera de gente que esperaba para entrar en la ciudad estiraba el cuello y lanzaba exclamaciones maravilladas al verlo.

El palanquín no se sumó a la fila sino que avanzó calzada adelante, hacia las puertas. La gente se apartó a un lado para dejar que pasara. Un silencio asombrado e intranquilo cayó sobre la multitud. Nadie, desde el noble caballero hasta el mendigo itinerante, había visto nada semejante.

Las cortinillas eran de seda negra y se mecían suavemente con el movimiento de los porteadores. La caja era negra e iba orlada con brillantes calaveras doradas. Las porteadoras, porque eran mujeres, eran las que más llamaban la atención: cuatro humanas, de más de metro ochenta de estatura y musculosas como hombres. Se parecían todas y eran muy bellas. Vestían túnicas negras de una tela transparente que se les pegaba al cuerpo, de manera que parecía que casi se podía ver a través del vaporoso tejido, que ondeaba con el

movimiento de sus pasos. No miraban ni a izquierda ni a derecha, ni siquiera a unos jóvenes ebrios que les gritaron al pasar por delante. Andaban con gesto frío e impasible, el peso de su carga transportado sobre los hombros con facilidad.

Los que consiguieron apartar la mirada de las porteadoras echaron un vistazo al interior del palanquín para tratar de ver a la persona que viajaba en él. Las cortinillas negras, gruesas y rematadas con una pesada orla de cuentas doradas, obstruían la vista.

Mientras el palanquín pasaba, un hombre —clérigo de Kiri—Jolith— reconoció las calaveras doradas que adornaban los costados.

—Cuidado, pequeños —advirtió mientras corría para agarrar a unos chiquillos bulliciosos que corrían al lado del palanquín—. ¡Esas calaveras son símbolos de Chemosh!

De inmediato se corrió la voz por la fila de la gente de que la persona que viajaba en el palanquín era un clérigo del Señor de la Muerte. Algunos temblaron con un escalofrío y desviaron la mirada, pero la mayoría se sintió intrigada. Del palanquín no irradiaba la sensación de miedo; por el contrario, una dulce fragancia de perfume penetrante emanaba por las cortinillas al mecerse éstas.

El clérigo de Kiri—Jolith, que se llamaba Lleu, vio que la gente sentía curiosidad, no miedo, y ello le causó inquietud al no saber qué hacer. Los clérigos de todos los dioses habían esperado que Chemosh intentara asir las riendas del poder que manejaba Sargonnas. Durante un año, desde el retorno de los dioses, los clérigos habían especulado respecto al audaz paso que daría. Por lo visto, Chemosh ya se había puesto en marcha finalmente. Lleu advirtió que muchos lo observaban con expectación, esperando que montara un número. Guardó silencio mientras las extrañas porteadoras pasaban junto a él, si bien clavó la vista en las cortinillas para tratar de atisbar quién iba dentro.

Una vez que el palanquín hubo pasado, dejó su sitio en la fila para, caminando al margen de la multitud, seguirlo discretamente. Cuando el palanquín llegara a las puertas, la persona que iba dentro tendría que identificarse a los guardias, y Lleu se proponía echarle una ojeada.

No obstante, muchos otros habían tenido la misma idea y la multitud se adelantó en tropel, de forma que se apelotonaron detrás del palanquín mientras se daban codazos para tener mejor vista. Los guardias, al oír que aquello tenía algo que ver con Chemosh, habían enviado a un corredor de la guarnición a pedir instrucciones al corregidor. El corregidor llegó a caballo para encargarse de la situación e interrogar personalmente a esa persona. Se hizo un profundo silencio en la multitud cuando el palanquín llegó a las puertas, y todos esperaron descubrir algo del misterioso ocupante.

El corregidor echó un vistazo al palanquín y a las mujeres que lo

transportaban y se rascó la mejilla en un gesto obvio de no saber cómo proceder.

—Mi señor corregidor —saludó en voz baja Lleu—, si puedo servirte de ayuda...

—¡Hermano Lleu, me alegra verte de vuelta! —exclamó el corregidor con alivio. Se inclinó en la silla para mantener un breve intercambio— ¿Crees que es un clérigo de Chemosh?

—Es lo que creo, señor —respondió Lleu—. Clérigo o sacerdotisa. —Echó una ojeada al palanquín—. Las calaveras doradas son las de Chemosh, sin lugar a dudas.

—¿Qué hago? —El corregidor era un fornido hombretón acostumbrado a ocuparse de reyertas tabernarias, no de mujeres de un metro ochenta cuyos ojos no se movían y que cargaban con un palanquín que transportaba a un viajero desconocido—. ¿Les mando largarse con viento fresco?

Lleu estuvo tentado de responder afirmativamente. La llegada de Chemosh no era buena señal para nadie, de eso estaba seguro. El corregidor tenía autoridad para negar la entrada a cualquiera por cualquier razón.

—Chemosh es un dios del Mal. Creo que estaría dentro de tu jurisdicción...

—¿Hacer qué? —inquirió una voz de mujer que temblaba de indignación—. ¿Prohibir al representante de Chemosh el paso a vuestra ciudad? ¡Supongo que eso significa que lo siguiente que haréis será prender fuego a mi santuario y expulsarme a mí!

Lleu suspiró profundamente. La mujer vestía los ropajes verdes y azules propios de una sacerdotisa de Zeboim. La ciudad de Staughton se alzaba a orillas de un río. Zeboim era una de las diosas más populares de la ciudad, sobre todo en la estación de lluvias. Si el corregidor negaba el acceso al representante de uno de los dioses de la oscuridad, se correría el rumor de que Zeboim sería la siguiente en marcharse.

—Deja que pasen —dijo Lleu, que agregó en voz alta para que la muchedumbre lo oyera—: Los dioses de la luz fomentan el libre albedrío. No le decimos a la gente en qué puede creer o en qué no.

—¿Estás seguro? —preguntó el corregidor, ceñudo—. No quiero ningún problema.

—Es lo que te aconsejo, mi señor. La decisión, por supuesto, es tuya.

Los ojos del corregidor pasaron de Lleu a la sacerdotisa de Zeboim, y de ésta, al palanquín. Ninguno de ellos le sirvió de mucha ayuda. La sacerdotisa de Zeboim lo observaba con los ojos entrecerrados. Lleu había dicho todo cuanto tenía que decir. El palanquín seguía parado delante de las puertas, y las porteadoras

esperaban pacientemente.

El corregidor se adelantó para dirigirse al ocupante invisible.

—Tu nombre y la naturaleza de los asuntos que te traen a nuestra bella ciudad —inquirió en tono enérgico.

La multitud contuvo la respiración.

Durante un instante no hubo respuesta. Entonces una mano —una mano femenina— apartó las cortinillas. Era una mano bien formada. Gemas rojas como la sangre resplandecían en los dedos esbeltos. Lleu captó el atisbo de una mujer dentro del negro palanquín. Se quedó boquiabierto, con los ojos desorbitados.

Nunca había visto a esa mujer. Era joven, menos de veinte años. Tenía el cabello caoba, del color de las hojas en otoño, y lo llevaba arreglado en un peinado complejo debajo de un tocado negro y dorado. Sus ojos eran de color ámbar, luminosos, radiantes, cálidos, como si todo el mundo estuviera frío y aquellos ojos fueran el último calor que le quedara a un hombre. Se cubría con un vestido negro de un tejido transparente que insinuaba todo sin revelar nada. Se movía con estudiada gracia y en aquellos ojos había una expresión enterada, un conocimiento de secretos que ningún otro mortal poseía.

Resultaba inquietante. Peligrosa. Lleu habría querido girar sobre sus talones y alejarse con indiferencia, pero se quedó mirándola fijamente, fascinado, incapaz de moverse.

—Me llamo Mina —dijo—. Vengo a vuestra ciudad con el mismo propósito que ha traído a toda esta buena gente. —Hizo un ademán para señalar a la muchedumbre—. Para compartir la celebración de la primavera.

—¡Mina! —exclamó Lleu—. Conozco ese nombre.

Kiri—Jolith era un dios belicoso, un dios de honor y guerra, patrón de los Caballeros de Solamnia. Lleu no era caballero ni solámnico, pero había viajado a Solamnia para estudiar con los caballeros cuando decidió consagrarse a Kiri—Jolith. Había oído sus historias sobre la Guerra de los Espíritus y sobre una joven llamada Mina que había conducido a sus ejércitos de la oscuridad de una victoria asombrosa a otra, incluida la destrucción de la Señora Suprema, la dragona Malys.

—He oído hablar de ti. Eres seguidora de Takhisis —dijo Lleu con severidad.

—La diosa que salvó al mundo del terror de los señores supremos. La diosa que fue vilmente traicionada y destruida —contestó Mina. Una sombra oscureció sus ojos ambarinos—. Honro su memoria, pero ahora sigo a otro dios.

—A Chemosh —apuntó Lleu en tono acusador.

—A Chemosh —corroboró Mina al tiempo que agachaba la vista en una actitud respetuosa.

—¡El Señor de la Muerte! —añadió, desafiante, Lleu. —El Señor de la Vida Eterna —replicó ella.

—De modo que así es como se llama ahora —comentó Lleu, sarcástico. —Ven a visitarme y lo descubrirás —ofreció Mina.

Su voz era tan cálida como sus ojos, y Lleu fue consciente de repente de la muchedumbre amontonada a su alrededor con la oreja puesta para no perderse una sola palabra. Ahora lo miraban todos mientras se preguntaban si aceptaría la invitación, y comprendió, con gran disgusto, que lo había llevado a una trampa. Si rehusaba pensarían que tenía miedo de enfrentarse a Chemosh y acto seguido llegarían a la conclusión de que era un dios poderoso, pero lo cierto era que no quería hablar con esa mujer. No quería estar en su presencia.

—Acabo de volver tras una larga ausencia —dijo Lleu tratando de ganar tiempo—. Tengo muchas cosas que hacer. Si consigo encontrar un rato libre tal vez me pase a verte para sostener una conversación teológica contigo. Creo que sería muy interesante.

—También yo lo creo —respondió suavemente Mina, y él tuvo la impresión de que no se refería a la teología.

A Lleu no se le ocurrió nada que contestar. Hizo una cortés reverencia y se abrió paso entre la multitud fingiendo no oír las pullas y las risitas disimuladas. Esperaba fervientemente que el corregidor negara la entrada a esa mujer. Fue derecho a su templo y se detuvo frente a la estatua de Kiri—Jolith; encontró solaz y consuelo en el semblante severo e implacable del dios guerrero. Se tranquilizó y, tras dar las gracias al dios, fue capaz de ponerse con el trabajo que se había amontonado durante su ausencia.

El corregidor, perdido en los ojos ambarinos, dio permiso a Mina para entrar en la ciudad, así como el nombre de la mejor posada.

—Mi agradecimiento, señor —dijo ella—. ¿Tendrías algo que objetar si le hablo a la multitud? No causaré ningún problema, lo prometo. El corregidor sintió curiosidad por lo que la joven diría. —Que sea breve —contestó.

La joven le dio las gracias y pidió a las porteadoras que dejaran el palanquín en el suelo.

Así lo hicieron las mujeres. Mina abrió las cortinillas y bajó.

La muchedumbre, que en su mayoría no había podido ver a Mina hasta ese momento, se maravilló en voz alta ante su aparición. La joven se encontraba frente a ellos con su vestido negro, fino como una tela de araña, y en la ligera brisa primaveral flotó su perfume. Alzó las manos para pedir silencio.

—Soy Mina, Suma Sacerdotisa de Chemosh —clamó con timbre vibrante, el mismo que antaño había resonado en los campos de batalla—. Viene al mundo con un mensaje nuevo, un mensaje de vida

eterna. Estoy deseosa de compartir su mensaje con todos vosotros mientras estoy de visita en vuestra bella ciudad.

Mina volvió al palanquín, pagó al corregidor la tarifa requerida a todos los vehículos para entrar en la ciudad, y cerró las cortinillas. Las porteadoras levantaron el palanquín y cruzaron las puertas cargadas con él. La multitud siguió la marcha del negro palanquín en un silencio intimidado hasta que se perdió vista. Después las lenguas empezaron a moverse.

Todos coincidían en una cosa: aquélla prometía ser una Alborada de primavera de lo más interesante.

2

La Alborada en Staughton resultó ser mucho más interesante de lo que nadie había previsto. Muy pronto se corrió la voz por la ciudad de que había ocurrido un milagro en la hostería. A medida que se propagaba el rumor, la gente empezó a abandonar el recinto ferial y corrió a verlo por sí misma.

Uno de los mozos de cuadra era testigo presencial y se había convertido en el centro de atención al requerírsele a que relatara una y otra vez lo que había visto para que lo escucharan los que iban llegando.

Según el mozo de cuadra, que tenía fama de ser un tipo serio y responsable, volvía de los establos de la hostería cuando el palanquín entró en el patio. Las cuatro porteadoras lo soltaron en el suelo y Mina salió de él. Las porteadoras sacaron del interior un arcón de madera con tallas extravagantes y, a instancias de Mina, lo llevaron a la habitación de ésta. Mina entró en la hostería y ya no se la volvió a ver, aunque el mozo de cuadra remoloneó en el patio a propósito, con la esperanza de poder verla de nuevo. Las cuatro porteadoras regresaron al palanquín, ocuparon su sitio en la parte anterior y posterior y se quedaron allí, sin moverse.

De inmediato, un kender se lanzó sobre ellas y empezó a acribillarlas a preguntas. Las porteadoras rehusaron contestar y mantuvieron un digno silencio. De hecho estaban tan calladas y parecían tan ajenas a la presencia del kender —cuando una persona normal le habría atizado un bofetón— que el hombrecillo dio unos golpecitos con el dedo a una de ellas.

El kender soltó un respingo sorprendido y volvió a darle con el dedo. —¡Es de piedra! —gritó con voz chillona—. ¡La dama se ha vuelto de piedra! El mozo de cuadra dio por sentado que el kender mentía, pero el examen posterior demostró lo contrario. Las cuatro porteadoras eran cuatro estatuas de mármol. El palanquín negro también era de mármol negro. La gente llegó en tropel a la hostería para contemplar semejante maravilla y, de paso, también hizo maravillas en el negocio del posadero con su cerveza y su aguardiente enano.

A pesar de un aguacero torrencial, el patio de la hostería no tardó en estar de bote en bote, así como las calles adyacentes al establecimiento. La gente empezó a entonar «¡Mina, Mina!» y cuando, al cabo de dos horas, la joven apareció en una de las ventanas del piso de arriba, la muchedumbre enloqueció y se puso a lanzar vítores y a pedirle que hablara.

La joven abrió una de las hojas de la ventana y pronunció una

corta alocución en la que explicó que Chemosh había retornado al mundo con poderes nuevos y más fuertes que antes. El retumbo de los truenos y el chisporroteo de los relámpagos la interrumpían constantemente, pero ella perseveró y la multitud estuvo pendiente de cada palabra que decía. A Chemosh ya no le interesaba ir a cementerios para levantar a los muertos de sus tumbas, les explicó. Le interesaban la vida y los vivos, y tenía un don especial que ofrecer a cualquiera que lo siguiera. Todos sus fieles recibirían la vida eterna.

—Jamás os haréis más viejos de lo que sois hoy —prometió—. Jamás enfermaréis. No conoceréis el frío ni el cansancio ni el miedo. Seréis inmunes a las dolencias. Nunca saborearéis la amargura de la muerte.

—¡Yo me haré seguidor! ¡Pero sólo si bajas aquí y me enseñas el camino tú! —se burló un joven, uno de los mejores clientes de la taberna con el aguardiente enano.

La multitud se echó a reír. Mina le sonrió.

—Soy la Suma Sacerdotisa de Chemosh y he venido a transmitir el mensaje del dios a su pueblo —dijo en tono agradable—. Si dices en serio que te harás uno de sus seguidores, Chemosh verá dentro de tu corazón y te enviará a alguien en su nombre.

Después cerró la ventana, se retiró y desapareció en la habitación, fuera del alcance de la vista. La muchedumbre esperó un momento para ver si salía otra vez, mientras algunos se acercaban a las estatuas para tocarlas y darles golpecitos o para mirar cómo unos cuantos intentaban sin éxito arrancar esquirlas del mármol armados con cincel y martillo.

Ni que decir tiene que lo primero que hizo la gente fue correr a dar la nueva sobre las estatuas de mármol a Lleu, el clérigo de Kiri—Jolith.

Lleu no lo creyó.

—Eso es un truco de ilusionismo de tercera —dijo con sorna—. Rolf, el mozo de cuadra, es un crédulo donde los haya. No lo creo. —Se levantó del escritorio, donde había estado escribiendo una carta a su superior de Solanthus en la que explicaba su preocupación respecto a Chemosh—. Iré a desenmascarar a esa charlatana.

—No es un truco, Lleu —contestó Marta, sacerdotisa de Zeboim, mientras entraba en el estudio—. Las he visto. Son estatuas de mármol negro. Negro como el corazón de Chemosh.

—¿Estás segura?

Marta asintió con gesto sombrío y Lleu volvió a tomar asiento. La mujer sería sacerdotisa de una diosa cruel y caprichosa, pero era sincera, sensata y nada dada a las fantasías.

—¿Qué hacemos? —preguntó Lleu.

—No lo sé. Mi diosa no está contenta. —Un trueno tremendo que

tiró varios libros de los estantes puso de manifiesto lo perturbado del estado de ánimo de Zeboim—. Pero si nos quedamos mirando boquiabiertos esas estatuas como cualquier otra persona de esta ciudad, lo único que conseguiremos será dar crédito a ese milagro. Mi opinión es que no hagamos caso.

—Tienes razón —admitió el clérigo—. Debemos hacer caso omiso. La tal Mina se habrá marchado dentro de uno o dos días y la gente lo olvidará por alguna otra maravilla, como un ternero de dos cabezas o algo semejante.

Se encogió cuando otro trueno aterrador sacudió la tierra.

—Ojalá pudiera convencer a su santidad de eso —murmuró Marta mientras echaba una ojeada al cielo encapotado. Sacudió la cabeza y abandonó el templo para volver al suyo.

Lleu sabía que su consejo era sensato, pero le fue imposible reanudar su trabajo. Empezó a pasear por el templo, confuso y en conflicto consigo mismo. Cada vez que pasaba delante de la estatua del dios, Lleu miraba el semblante severo e implacable y deseaba para sus adentros tener una determinación y una fuerza de voluntad tan firmes. Hubo un tiempo en el que había creído que así era. Se sentía angustiado al descubrir que quizá se había equivocado.

Seguía paseando cuando sonó una llamada en la puerta del templo. El clérigo abrió y se encontró con uno de los recaderos de la hostería. —Traigo un mensaje para el padre Lleu —dijo el muchacho. —Yo soy Lleu.

El muchacho le tendió un pergamino enrollado y atado con una cinta negra y lacrado con un sello en cera del mismo color.

Lleu frunció el entrecejo. Estuvo tentado de cerrar la puerta en las narices del chico, pero luego comprendió que se correría la voz de que estaba asustado. Era joven e inseguro, y llevaba poco tiempo en Staughton. Se había esforzado mucho para instaurar su religión y establecerse él mismo en una ciudad que mostraba bastante indiferencia. Aceptó el rollo de pergamino.

—Puedes marcharte —le dijo al chico.

—Tengo que esperar, padre, por si hay respuesta.

Lleu estuvo a punto de contestar que no la habría, que no tenía nada que decirle a una Suma Sacerdotisa de Chemosh, pero, una vez más, pensó en la impresión que daría hacer tal cosa. Soltó la cinta negra, rompió el sello y leyó la misiva con rapidez.

> Estoy deseando sostener esa discusión contigo. Estaré libre para recibirte a la hora de la salida de la luna.
>
> En nombre de Chemosh,
>
> *Mina*

—Dile a la Suma Sacerdotisa Mina que me encantaría ir a hablar de teología con ella, pero que tengo asuntos urgentes que atender en mi propio templo —dijo Lleu—. Dale las gracias por su invitación.

—Yo que vos lo pensaría mejor, padre —dijo el recadero con un guiño—. Es una preciosidad.

—La Suma Sacerdotisa es una eclesiástica y mayor que tú —replicó Lleu con una mirada iracunda—. Igual que yo. Nos debes más respeto a los dos.

—Sí, padre —dijo el chico, antes de escabullirse.

Lleu regresó al altar. Volvió a contemplar el rostro de Kiri—Jolith, esta vez para buscar seguridad en él.

El dios lo miraba con frialdad y Lleu casi pudo escuchar su voz. «No quiero cobardes a mi servicio.»

Lleu no creía que estuviera siendo cobarde, sino sensato. No tenía que intercambiar ideas ni tener una charla con esa mujer, y por supuesto no estaba interesado en Chemosh.

Regresó al estudio para terminar la carta.

La péndola escupió tinta. El joven clérigo derramó la del tintero. Por fin se dio por vencido. Contemplando el aguacero que repicaba en el tejado del templo como un tambor que llamara a la batalla a todos los verdaderos caballeros, Lleu trató de quitarse de la cabeza toda idea sobre unos ojos ambarinos.

A la hora de la salida de la luna, Lleu se encontraba a la puerta de la hostería. Miró las estatuas de mármol, que irradiaban un brillo fantasmagórico a la luz plateada de Solinari. Al parecer Zeboim se había agotado y, enfurruñada, se había ido con su resentimiento a otra parte, ya que la tormenta había amainado y las nubes se habían disipado.

A Lleu las estatuas le resultaron muy inquietantes. Deseaba tocar una, pero le daba miedo que aún quedara gente observando. Tembló, ya que la noche primaveral era fría y húmeda, y echó una ojeada a su alrededor. El sonido de unas risas y de diversión llegaba a sus oídos, procedente del recinto ferial. Había cerveza y cerdo asado gratis en la feria y la mayoría de los vecinos asistían a la celebración. El silencio reinaba en la hostería.

Lleu alargó la mano para tocar una de las estatuas.

La puerta de la posada se abrió y el clérigo retiró bruscamente la mano.

Mina se hallaba en el umbral, su esbelta figura recortada contra la luz que irradiaba la chimenea.

—Entra —dijo—. Me alegra que cambiaras de parecer.

Su aspecto no era el de una gran sacerdotisa. Se había cambiado el tentador vestido suelto y ya no llevaba la cofia dorada y negra. Lucía un ropaje suave del mismo color, abierto por delante y ceñido a

la cintura con una trencilla dorada. El cabello de color caoba lo llevaba tejido y enrollado en la cabeza, sujeto con una horquilla enjoyada hecha de ámbar.

—No puedo quedarme —dijo Lleu.

—Claro que no —contestó Mina con tono comprensivo.

Se apartó a un lado para que pudiera entrar.

La sala común se encontraba desierta. Mina se dio media vuelta y echó a andar hacia la escalera.

—¿Adónde vas? —demandó el clérigo, y ella se volvió a mirarlo.

—He encargado una cena ligera y he pedido que se sirva en mi habitación. ¿Has tomado algo? ¿Quieres compartirla?

—No, gracias. —Lleu enrojeció—. Creo que voy a regresar al templo, porque tengo cosas que hacer...

Mina se acercó a él, posó la mano en su antebrazo y le sonrió de una modo amistoso, ingenuo.

—¿Cómo te llamas?

El clérigo vaciló, temeroso de que incluso darle esa información pudiera ser una trampa.

—Lleu Alarife —respondió finalmente.

—Yo, Mina, pero eso ya lo sabes. Viniste para sostener una conversación teológica y la sala común de una posada no es precisamente el sitio más apropiado para debatir asuntos serios, ¿no crees?

Lleu era un hombre joven, de veintitantos años. Tenía el cabello rubio y lo llevaba al estilo de los clérigos de Kiri—Jolith, largo hasta los hombros, con la parte central cortada en un flequillo recto. Los ojos eran castaños y había en ellos una mirada impaciente, indagadora. Era de constitución fornida, con músculos propios de un soldado, no de un estudioso, algo corriente entre los clérigos de Kiri—Jolith —que se entrenaban junto a los caballeros a los que servían—, y entre los eclesiásticos de Ansalon eran notorios por su destreza con la espada larga. Su abuelo había sido alarife, de ahí su apellido.

Miró a Mina, miró la posada a su alrededor, aunque no había mucho que ver. Esbozó una ligera sonrisa.

—No, no es un sitio apropiado. —Respiró hondo—. Subiré contigo a la habitación.

Mina subió la escalera y en esta ocasión él la siguió. El clérigo se comportaba con severa cortesía y se adelantó en el pasillo para abrirle la puerta de la habitación a la mujer. Era un comedor privado con mesa y sillas y una chimenea encendida. La mesa estaba puesta y había un criado que esperaba en segundo plano, con aire obsequioso. Lleu retiró la silla para que Mina se sentara y después ocupó la suya, enfrente de ella.

La comida estaba buena y consistió en carnes asadas y pan, y un

dulce para terminar. Hablaron poco mientras comían ya que el criado se hallaba presente. Cuando hubieron terminado, Mina le mandó marcharse. Compartieron una jarra de vino, aunque ninguno de los dos bebió mucho, sólo dieron algún que otro sorbo, y acercaron las sillas a la chimenea.

Hablaron de la familia de Lleu. Su hermano mayor, de treinta y cinco años en la actualidad, se había hecho maestro de obras y trabajaba con el padre en el negocio familiar. Lleu era el menor y no le interesaba la construcción. Soñaba con convertirse en soldado y había viajado a Solamnia con tal propósito. Una vez allí, conoció el culto de Kiri—Jolith y comprendió que su verdadera vocación era el servicio al dios.

—Podría decirse que el servicio a la iglesia está presente en la familia —agregó con una sonrisa—. Mi abuela era sacerdotisa de Paladine y mi hermano mediano es un monje dedicado al culto de Majere.

—¿De veras? —dijo Mina, interesada—. ¿Y qué piensa tu hermano de que te hayas hecho clérigo de Kiri—Jolith?

—No tengo la más mínima idea. Su monasterio se encuentra en algún lugar aislado y los monjes rara vez salen de él. No lo hemos visto ni sabemos nada de él desde hace muchos años.

—Desde hace muchos años. —Mina estaba extrañada—. ¿Cómo es posible? Los dioses, incluido Majere, retornaron al mundo hace sólo poco más de un año.

—Según me han dicho —explicó Lleu mientras se encogía de hombros—, algunos de esos monasterios están tan aislados que los monjes no sabían nada de lo que pasaba en el mundo. Siguieron llevando su estilo de vida, en la meditación y la oración, a despecho de que no hubiera un dios al que dirigir sus preces. Ése es el tipo de vida que encaja con mi hermano. Siempre severo y retraído, dado a vagar por las colinas a solas. Tiene diez años más que yo, así que no llegué a conocerlo bien.

Lleu, olvidando las conveniencias, había acercado la silla a ella. Se había ido relajando a medida que transcurría la cena, desarmado por la actitud cálida de Mina y el interés que demostraba en sus cosas.

—Pero ya basta de hablar sobre mí. Cuéntame cosas de ti, Mina. Hubo un tiempo en el que todo el mundo hablaba de ti.

—Fui en busca de un dios —respondió la joven, prendida la mirada en el fuego—. La encontré. Me mantuve fiel a esa deidad hasta el final. Y no hay mucho más que contar.

—Salvo que ahora sigues a un dios nuevo —comentó Lleu.

—Nuevo no. Es un dios muy antiguo. Tanto como el tiempo.

—Pero... Chemosh. —Lleu torció el gesto. Mientras la contemplaba, la admiración lo consumió—. ¡Eres tan joven y tan

hermosa, Mina! Jamás había visto una mujer tan encantadora. Chemosh es un dios de cadáveres putrefactos y viejos huesos mohosos. No sacudas la cabeza. No puedes negarlo.

—Lo niego —manifestó sosegadamente ella. Alargó la mano para tomar la del clérigo y su roce hizo que a Lleu le ardiera la sangre—. ¿Temes la muerte, Lleu?

—Yo... Sí, supongo que sí —contestó. En ese momento no quería pensar en la muerte. Por el contrario, sus ideas estaban llenas de vida.

—Se supone que un clérigo de Kiri—Jolith no debería tenerle miedo a la muerte ¿verdad?

—No, no debe temerla. —Se sentía muy incómodo e intentó retirar la mano.

Mina se la oprimió con gesto comprensivo y él, casi de forma inconsciente, apretó los dedos.

—¿Qué te dice tu dios sobre la muerte y la otra vida?

—Que cuando morimos emprendemos la siguiente etapa del viaje de nuestro espíritu, que la muerte es una puerta que conduce a un conocimiento mayor de nosotros mismos.

—¿Y lo crees?

—Quiero creerlo —respondió. Su mano se crispó—. Quiero creerlo de verdad. Me he debatido con ese tema desde que me hice clérigo. Me dicen que tenga fe, pero...

Sacudió la cabeza y contempló el fuego de la chimenea, meditabundo, sin soltarle la mano. Se volvió bruscamente hacia ella. —Tú no le temes a la muerte.

—No —respondió Mina, sonriente—, porque jamás moriré. Chemosh me ha prometido la vida eterna.

Lleu la miró de hito en hito.

—¿Cómo puede hacer esa promesa? No lo entiendo —manifestó. —Chemosh es un dios, y sus poderes, ilimitados.

—Es el Dios de la Muerte. Va a los campos de batalla, resucita los cadáveres que no están enterrados y los obliga a obedecerlo...

—Eso fue en los viejos tiempos. Las cosas han cambiado. Esta es la Era de los Mortales, una era de los vivos. No quiere saber nada de restos esqueléticos. Desea seguidores que sean como tú y como yo, Lleu. Jóvenes y fuertes y llenos de vida. Vida que nunca acabará. Vida que trae placeres como éste.

Cerró los ojos y se inclinó sobre él. Entreabrió los labios en un gesto invitador. Lleu la besó, tímidamente al principio, y después la pasión se apoderó de él. Su cuerpo era suave y mórbido, y antes de saber qué hacía o cómo lo hacía, se encontró con las manos debajo del vestido, acariciando la cálida y desnuda piel. Emitió un quedo gemido y sus besos se hicieron más intensos.

—Mi cuarto está aquí al lado —susurró ella mientras rozaba los

labios del clérigo con los suyos.

—Esto no está bien —dijo Lleu, pero era incapaz de apartarse de ella. Mina lo rodeó con los brazos y apretó su cuerpo contra el de él. —Esto es la vida —le dijo. Lo condujo a su dormitorio.

La pasión duró toda la noche. Se amaban, dormían y despertaban para volver a amarse. Lleu nunca había experimentado una relación sexual así, jamás había vivido tales arrebatos de gozo. Jamás se había sentido tan vivo y quería que esa sensación no acabara nunca. Despertó al alba, a la alborada de la primavera. Encontró a Mina a su lado, apoyada en un codo y mirándolo mientras la mano pasaba suavemente por su cabello o por su pecho.

Lleu se incorporó para besarla, pero ella se echó hacia atrás.

—¿Qué pasa con Chemosh? —preguntó la joven—. ¿Has pensado en todo lo que te he dicho?

—Tienes razón, Mina. Cae por su peso que un dios quiera que sus seguidores vivan para siempre —admitió Lleu—. Pero ¿qué tendría que hacer para conseguir esa bendición? He oído cuentos de sacrificios de sangre y otros ritos que...

Mina sonrió y pasó la mano por su carne desnuda.

—Eso es lo que son, sólo cuentos. Lo único que has de hacer es entregarte al dios. Decir: prometo lealtad a Chemosh. —¿Eso es todo?

—Eso es todo. Incluso puedes volver a la práctica del culto a Kiri —Jolith si lo deseas. Chemosh no es celoso, sino comprensivo.

—¿Y viviré para siempre? ¿Y te amaré para siempre? —Le robó un beso fugaz.

—A partir de hoy no envejecerás —prometió Mina—. Jamás sufrirás dolor ni caerás enfermo. Eso te lo aseguro.

—Entonces no tengo nada que perder. —Lleu le sonrió—. Prometo lealtad a Chemosh.

La rodeó con un brazo y la atrajo hacia sí. Mina presionó los labios contra su pecho, encima del corazón. Lleu se estremeció de placer y entonces su cuerpo se sacudió.

Abrió los ojos de golpe. El dolor abrasador, un dolor terrible, lo atravesó y Lleu la miró con espanto. Se debatió, trató de soltarse, pero ella lo retuvo, aplastado contra el lecho, mientras el beso le absorbía la vida. El corazón le latía a ritmo irregular. Los labios de la mujer parecían alimentarse de él. El dolor lo retorció y lo estrujó. Soltó un grito ahogado y la asió en medio de convulsiones. Le sobrevinieron espasmos agónicos. Sufrió un síncope y todo se paró.

La cabeza de Lleu yacía rígida sobre la almohada. Los ojos miraban al vacío y en el rostro tenía plasmado un gesto de un terror sin nombre.

Chemosh se encontraba junto al lecho.

—Mi señor —dijo Mina—. Te traigo a tu primer servidor.

—Bien hecho, Mina —dijo. Se inclinó por encima del cadáver del joven y la besó en los labios. Le acarició la nuca y le alisó el cabello—. Bien hecho.

Ella se echó hacia atrás y cubrió su desnudez con el vestido.

—¿Qué pasa, Mina? —preguntó el dios—. ¿Qué te ocurre? Yahabías matado antes, en nombre de Takhisis. ¿Es que de repente te has vuelto melindrosa?

Mira dirigió la vista hacia el cadáver del joven.

—Le prometiste la vida, no la muerte. —Alzó los ojos, oscurecidos por una sombra, hacia Chemosh— Me prometiste poder sobre la vida y la muerte, mi señor. Si hubiera querido meramente cometer un asesinato sólo habría tenido que ir a cualquier callejón oscuro y...

—¿No tienes fe en mí, Mina?

La joven guardó silencio un momento mientras hacía acopio de valor. Sabía que el dios podía enfurecerse con ella, pero debía correr ese riesgo.

—Un dios me traicionó ya en una ocasión. Me pediste que te demostrara que era digna de confianza. Ahora te ha llegado el turno de demostrarlo a ti, mi señor.

Esperó en tensión a que Chemosh descargara su ira sobre ella. Él no dijo nada y, al cabo de unos instantes, Mina se atrevió a alzar la vista hacia el dios. Chemosh le sonreía.

—Como te dije, Mina, no serás mi esclava. Te demostraré que no hablo por hablar. Tendrás lo que te prometí. Pon la mano sobre el corazón de este joven.

Mina así lo hizo. Posó la mano sobre la carne que empezaba a enfriarse, sobre el corazón roto", sobre la negra marca de sus labios, que habían quemado la carne.

—El corazón no volverá a latir, pero por su cuerpo fluirá la vida —explicó Chemosh—. Mi vida. La vida eterna. Bésalo, Mina.

La joven puso los labios en la marca quemada de su beso. El corazón del joven siguió sin palpitar, pero él inhaló profundamente el aliento del dios. Al roce de Mina el pecho empezó a subir y bajar.

—Todo será como le prometí, Mina. No puede morir porque ya está muerto. Su vida seguirá y seguirá para siempre. Sólo le pido una cosa a cambio: que me traiga más seguidores. Ahí tienes, amor mío. ¿Te he probado lo que esperabas de mí?

Mina miró a Lleu, que rebullía, se estiraba y empezaba a despertar. De pronto se dio cuenta de que no sólo había tomado una vida, sino que la había devuelto. Tenía poder para dar la vida eterna a cualquiera en el mundo. Su poder... y el del dios.

Le tendió la mano a Chemosh, que la estrechó entre la suya.

—¡Cambiaremos el mundo, mi señor!

Sólo quedaba una pregunta, una duda persistente. Mina posó la mano sobre su propio pecho, donde estaba la marca negra dejada por Chemosh en su blanca piel.

—Mi señor, mi corazón sigue latiendo. La sangre corre caliente por mis venas. No tomaste mi vida...

Chemosh no le dijo que era eso lo que amaba en ella. Su calidez, su corazón palpitante, su sangre caliente y viva. Tampoco le dijo que el don de la vida eterna que ella otorgaría a los mortales no era tan radiante como parecía a primera vista. Podría habérselo dicho, pero entonces la habría perdido y no estaba dispuesto a renunciar a ella. Aún no. Quizá algún día, cuando se hubiera cansado de ella.

—Estoy rodeado de muertos, Mina —explicó a modo de excusa—. Un día sí y otro también. Como ese necio de Krell, que no me deja en paz y está dándome la lata constantemente. Para mí eres «una bocanada de vida», Mina.

Rió su propia broma, dio un beso de despedida a Mina y se marchó. La joven se bajó de la cama. Cogió el peine y se lo pasó por el enmarañado cabello, con cuidado para deshacer los nudos.

Oyó un murmullo a su espalda. Miró hacia atrás por encima del hombro y vio a Lleu sentado entre las sábanas revueltas. Parecía confuso y se llevó la mano al pecho; se encogió, como si reviviera un dolor evocado. Mina lo observaba sin dejar de peinarse.

La expresión de Lleu se relajó. Abrió los ojos de par en par. Volvió a mirar en derredor, como si todo le pareciese nuevo. Se bajó de la cama, se acercó a ella, se agachó y la besó en el cuello.

—Gracias, Mina —dijo fervientemente.

Deseaba hacer el amor con ella otra vez. Intentó besarla. La joven soltó el peine, se volvió hacia él y le retiró las manos anhelantes. —Conmigo no, Lleu —dijo—. Con otras.

Lo miró a los ojos, que ya no mostraban extrañeza, sino que estaban brillantes y alertas. Pasó el índice sobre el beso marcado a fuego sobre la piel del clérigo.

—¿Lo entiendes?

—Lo entiendo. Y te agradezco este regalo.

Lleu le tomó la mano y se la besó. Su piel tenía un tacto frío. No con el helor de la muerte, pero sí más fría de lo habitual, como si hubiese llegado de un lugar frío como una oscura cueva o un bosque umbrío. En todos los demás aspectos parecía normal.

—¿Volveré a verte, Mina? —inquirió con ansiedad mientras se vestía la túnica de clérigo de Kiri—Jolith.

—Quizá. —Se encogió de hombros—. No puedes depender de mí. Tengo un deber que cumplir para con Chemosh, igual que tú.

El joven clérigo frunció el entrecejo, desilusionado.

—Mina...

Ella siguió dándole la espalda. El tamborileo de sus uñas denotó su impaciencia.

—Alabado sea Chemosh —dijo Lleu tras un momento, y se marchó.

Mina oyó el ruido de sus pasos en la escalera, lo oyó saludar ruidosamente al posadero.

Volvió a coger el peine y se puso a desenredar con paciencia los nudos del cabello rojizo. Las palabras de Chemosh perduraban en su memoria; al igual que su beso.

Le había prometido poder sobre la vida y la muerte y había cumplido su promesa. Le había sido leal.

—Alabado sea Chemosh —musitó.

3

Sentado en la alta hierba, al pie de la colina, Rhys tenía el bastón recostado en los brazos y dejaba vagar los pensamientos, sin rumbo, junto a las blancas nubes que se desplazaban por el cielo azul. Desperdigadas por la colina que se alzaba sobre él, las ovejas pastaban plácidamente. Los grillos zumbaban en la hierba a su alrededor. Las mariposas aleteaban de flor en flor. Rhys permanecía tan inmóvil que de vez en cuando las mariposas se posaban en él, engañadas por el intenso color anaranjado de sus toscas ropas de hilaza.

Rhys estaba pendiente de las ovejas, ya que era su pastor, pero no las vigilaba de forma exagerada. No era necesario. Su perra, *Atta*, tumbada panza abajo a corta distancia de él con la cabeza sobre las patas, observaba atentamente a las ovejas, sin perderse un solo movimiento. *Atta* vio que tres empezaban a apartarse del hato y a deambular hacia un rumbo que en seguida las llevaría al otro lado de la cima de la colina, fuera de la vista. Levantó la cabeza, enhiestas las orejas. El cuerpo se le puso en tensión y echó una mirada de soslayo a su amo para ver si Rhys se había dado cuenta del detalle.

El hombre se había fijado en las ovejas errabundas pero fingió lo contrario y siguió sentado tranquilamente, escuchando los píos del gorrión y el canto del jilguero, observando el lento avance de una oruga por un brote de hierba y pensando en su dios.

Atta se estremeció. Emitió un gruñido bajo, de alerta. Las ovejas casi habían llegado a la cima. Rhys cedió.

Se levantó con gran facilidad, sin el menor esfuerzo. Tenía treinta años y la edad se le notaba en el rostro, de piel tostada y curtida, pero no ocurría lo mismo con su cuerpo, al que el ejercicio diario, la rigurosa vida a la intemperie y una sencilla dieta hacían fuerte, delgado, ágil. Llevaba largo el oscuro cabello, tejido en una trenza que le colgaba por la espalda. Extendió el brazo e hizo un gesto amplio. —Ve —ordenó.

Atta corrió colina arriba; su cuerpo blanco y negro era un borrón sobre la verde hierba. No se dirigió directamente a las ovejas y tampoco las miró. Un movimiento así de un animal haría que las ovejas lo identificaran con un lobo y huyeran despavoridas. Abriéndose en ángulo y sin perderlas de vista por el rabillo del ojo, *Atta* flanqueó a las ovejas por la derecha y las hizo girar a la izquierda, de vuelta con el rebaño.

El hombre se llevó los dedos a la boca y emitió un silbido penetrante. La perra estaba demasiado lejos para oír su voz, pero el silbido le llegaba claramente. *Atta* se dejó caer sobre la barriga, sin quitar ojo a las ovejas, y esperó la siguiente orden.

Rhys alzó el puño y lo sostuvo entre el sol y la línea del horizonte. Un puño por cada hora entre ese momento y la puesta de sol. Había que pensar en volver y llevar el hato a los corrales para llegar a tiempo de cenar antes de iniciar los ejercicios rituales de entrenamiento. Lanzó otro agudo silbido, dos notas: larga, corta. Eso significaba «marcharse», orden que hizo desplazarse a la perra a su izquierda.

Atta condujo a las ovejas colina abajo, de vuelta a donde se encontraba Rhys con su cayado. Equilibrando sus movimientos con los de Rhys, se mantenía en línea recta con el pastor de forma que las ovejas quedaban entre los dos. Si Rhys se desplazaba a la izquierda, ella lo hacía a la derecha, y viceversa. Su deber era mantener al rebaño en movimiento, en la dirección correcta, y asegurarse de que los animales permanecieran juntos, todo ello sin provocar que se asustaran y salieran corriendo en desbandada.

El hato estaba más o menos a medio camino de la ladera cuando Rhys vio que una oveja se quedaba atrás. Se había desviado hacia una zona de hierba alta y él no se había percatado. Rhys volvió a silbar; era una orden distinta que significaba «échate».

Atta aflojó el paso. No tenía que seguir la orden al pie de la letra, aunque a veces la perra se tumbaba sobre la tripa. En esta ocasión, se detuvo. El rebaño frenó la marcha. Fijando la mirada hipnótica de sus ojos castaños en los animales, *Atta* los sometió y los inmovilizó.

Rhys silbó una vez más, otra señal diferente. «Vuelve», ordenó.

Segura de que el rebaño continuaría parado donde lo había dejado, *Atta* dio media vuelta y corrió colina arriba. Localizó a la oveja solitaria y la hizo moverse, de vuelta al rebaño. Después, *Atta* azuzó al hato hacia Rhys.

Todo iba bien hasta que a un carnero se le metió en su lanuda cabeza desafiar a *Atta*. El carnero, que era mucho más pesado y varias veces más grande que la pequeña perra, se dio media vuelta, pateó la tierra y se negó a moverse.

Atta, agazapada, se quedó inmóvil. Miró a las ovejas fijamente. Si el carnero se empeñaba en seguir en sus trece, tendría que correr hacia él y propinarle un mordisco en la nariz, pero esto era algo que rara vez ocurría. El carnero agachó la testa y *Atta* empezó a avanzar arrastrándose, con los ojos fijos en el carnero. Tras un instante de tenso enfrentamiento, de repente el carnero cedió ante la mirada hipnotizadora de la perra y se volvió para reunirse con el rebaño. *Atta* reanudó el trabajo anterior de conducirlos ladera abajo.

Rhys sintió que se henchía con las bendiciones del dios. La verde colina, el cielo azul, las nubes blancas, las ovejas, la perra negra y blanca que volaba sobre la hierba, las golondrinas que revoloteaban como dardos, un halcón zambulléndose en espiral, saltamontes que

brincaban y chocaban contra su túnica; el sol brillante, caliente, que se iba hundiendo hacia el horizonte; la sensación de la hierba bajo sus pies descalzos y encallecidos: todo era Rhys y él era todo. Todo era Majere y el dios era todo.

La cálida sangre que corría por sus venas, su cayado que golpeaba suavemente la tierra, Rhys moviéndose sin prisa. Disfrutaba del día, disfrutaba de las vistas, disfrutaba de ese tiempo a solas en las colinas. Disfrutaba del regreso al hogar cuando caía la tarde. Los muros de granito del monasterio se alzaban en la cumbre de una colina que había enfrente, y dentro de esos muros había hermandad, orden, callada satisfacción.

La rutina de ese día había sido exactamente igual que en los incontables días previos. Si Majere quería, mañana también sería igual. Rhys y los otros monjes de la Orden de Majere se levantaban con la oscuridad, antes de que amaneciera. Pasaban una hora de meditación y oración a Majere, y después salían al patio de piedra a realizar los ejercicios rituales que calentaban y estiraban los músculos del cuerpo. Tras esto, tomaban el desayuno, carne o pescado, servido con pan y queso de leche de cabra, con leche de cabra para beber. El almuerzo —queso y pan— se comía en los campos o donde se estuviera. La cena era sopa de cebolla, caliente y nutritiva, servida con carne o pescado, pan, y una mezcla de hortalizas de jardín y vegetales frescos en verano, y manzanas y frutos secos en invierno.

Después del desayuno los monjes empezaban sus tareas diarias, que variaban según la estación. En verano, trabajaban en los campos, atendían las ovejas, los cerdos y las gallinas, y hacían reparaciones en los edificios. En otoño recogían la cosecha y la almacenaban en graneros, salaban carne para que se conservara durante los largos meses de frío y nieve que se acercaban, y guardaban manzanas en barriles de madera. El invierno era una época para el trabajo bajo techo: cardar y peinar lana, tejer, cortar y coser ropas; trabajar el cuero; preparar pociones para los enfermos. El invierno también era una época para ocuparse de la mente: escritura, enseñanza, aprendizaje, disertaciones, debates, especulaciones. Majere enseñaba que la mente del monje debía tener igual rapidez y flexibilidad que el cuerpo.

Al final de la tarde, fuera la época del año que fuera, se dedicaban a la práctica ritual de un combate sin armas llamado «disciplina benévola». Los monjes de Majere sabían que el mundo era un lugar peligroso y, aunque practicaban y seguían los preceptos de Majere de paz y hermandad con toda la humanidad, comprendían que a veces la paz debía mantenerse mediante la fuerza, y que para proteger sus vidas y las de otros debían estar tan dispuestos a luchar como a orar. Todas las noches —lloviera o nevara o estuviera raso— los monjes se

reunían en el patio exterior para entrenarse. Luchaban con la menguante luz del sol en verano, o en la oscuridad o con antorchas en invierno. A todos se les exigía asistir a las prácticas, desde los mayores —el maestro, que ya contaba ochenta años— hasta el más joven. La única disculpa para perderse el entrenamiento nocturno era por estar enfermo.

Desnudos hasta la cintura, con los pies descalzos resbalando en el suelo helado en invierno o sobre el barro en verano, los monjes pasaban largas horas entrenando cuerpo y mente por igual en la disciplina del combate. No podían usar espadas ni flechas ni ninguna otra clase de armas de acero, ya que Majere ordenaba que sus monjes no debían tomar la vida de otros a menos que estuvieran en peligro las de inocentes, y entonces sólo cuando se hubiesen probado todas las demás opciones sin resultado.

El arma preferida de Rhys era el emmide, un palo muy parecido a la vara de combate, sólo que más largo y más estrecho. El término, emmide, era derivado del elfo; los elfos usaban ese tipo de vara para tirar la fruta de los árboles. Rhys se había convertido en un maestro del arte de luchar con el emmide. Tanto era así que actualmente les enseñaba a otros.

Rhys estaba satisfecho con su vida ordenada, muy satisfecho, ahora que Majere había regresado con ellos. Podía verse con ochenta años —la edad del maestro— y un aspecto muy semejante al de él: cabello encanecido, piel curtida por las inclemencias del tiempo y tensa sobre músculos, tendones y huesos, la cara con profundas arrugas, los ojos oscuros y plácidos por la sabiduría del dios. Rhys no planeaba dejar nunca ese lugar donde había llegado a conocerse y hacer las paces consigo mismo. No quería volver nunca al mundo.

El mundo estaba dentro de él.

Rhys llegó al redil de las ovejas. Los animales entraron dócilmente al trote, seguidos de *Atta*.

—Ya vale —le dijo a la perra.

Era la orden que la liberaba de responsabilidad con los animales. *Atta* se retorció de gusto y se acercó trotando a él con la lengua colgando y los ojos brillantes. Rhys la premió con una palmadita en la cabeza y una cariñosa rascada de orejas.

Cerró el aprisco para la noche y *Atta* se reunió con otros perros pastores, hermanos, hermanas, primos, que la recibieron con husmeos y mucho agitar de colas. La perra se acomodó cerca de los corrales para mordisquear unos huesos y dormitar, todo ello sin quitar ojo al rebaño. Dormidos o en descanso, los perros hacían las veces de guardianes a lo largo de la noche. Lobos y gatos monteses no representaban un serio problema en los meses de estío, cuando había comida de sobra en campo abierto. La época invernal era la más

peligrosa. A menudo los ladridos furiosos de los perros despertaban a los monjes, que salían de sus lechos precipitadamente para echar a los depredadores con las antorchas encendidas.

Rhys remoloneó un poco por los rediles al tiempo que observaba a una perra que sujetaba firmemente con la pata a un plañidero cachorro mientras lo lamía y lavoteaba bien, y entonces cayó en la cuenta de que había algo diferente. Algo había cambiado. Se había roto la tranquilidad del monasterio. No habría sabido explicar cómo lo sabía, sólo que llevaba viviendo allí tanto tiempo que podía percibir hasta la diferencia más sutil en el entorno. Dejó el redil y rodeó las dependencias —la forja, el gran horno del panadero, los retretes y los cobertizos de almacenaje— y se acercó al monasterio propiamente dicho.

Los monjes de Majere lo habían construido hacía siglos y apenas había cambiado desde entonces. Sencillo de diseño, más parecido a una fortaleza que a un templo, el edificio de dos pisos lo habían levantado los monjes con sus propias manos utilizando la piedra sacada de una cantera próxima. El edificio principal constaba de los dormitorios para los monjes en el piso superior y, en el inferior, de un comedor comunal, una enfermería, un cuarto de entrar en calor y una cocina. Cada monje tenía su celda, en la que sólo había un colchón de paja. Las celdas tenían una ventana o hueco al exterior que permanecía sin tapar a lo largo de todo el año. No había puertas ni en las celdas ni en ninguna de las estancias. Para entrar en el edificio principal *sí* había una puerta, aunque Rhys se preguntaba a menudo para qué estaba si al fin y al cabo nunca la tenían cerrada.

Los monjes no temían que les robaran. Hasta los kenders pasarían de largo ante el monasterio con un bostezo y un indiferente encogerse de hombros. Todo el mundo sabía que los monjes de Majere no tenían cámaras de tesoro —en realidad, ni una simple moneda de cobre— ya que no se les permitía manejar dinero. Tampoco tenían posesiones, nada que mereciera la pena robar a menos que uno fuera un lobo al que le gustara la carne de oveja.

Rodeó el edificio en dirección a la puerta de entrada y se encontró con un carruaje extraño parado en el exterior. Acababa de llegar, por lo visto, porque dos monjes jóvenes habían soltado el tiro de caballos y en esos momentos se llevaban a los animales para almohazarlos y darles comida y descanso.

Desenganchar el tiro era mala señal, pensó Rhys, porque eso significaba que los intrusos iban a quedarse. Así, giró sobre sus talones para dirigirse hacia las dependencias. No tenía ganas de ver a los visitantes y no sentía la más mínima curiosidad por saber quiénes eran. No tenía motivos para pensar que esa gente tenía nada que ver con él, y por ello se sobresaltó cuando oyó una voz que lo llamaba.

—¡Hermano Rhys! Espera un momento. El maestro te busca.

Rhys se paró y giró la cabeza hacia el carruaje. Los dos novicios que llevaban los caballos al cobertizo pasaron a su lado y le hicieron una reverencia ya que era un maestro de armas, conocido como el Maestro de Disciplina. Les respondió con una ligera inclinación de cabeza y echó a andar. Él y el monje que lo había llamado —el Maestro de la Casa— se saludaron al mismo tiempo con una inclinación de cabeza que reflejaba su igualdad de rango.

—Los visitantes han venido a verte, hermano —dijo el otro monje —. Ahora están con el maestro y esperan que te reúnas con ellos.

Rhys asintió. Le habría gustado hacer unas preguntas, por supuesto, pero los monjes sólo hablaban lo estrictamente necesario y, puesto que sus preguntas tendrían respuesta en seguida, no hacía falta iniciar una conversación. Se saludaron del mismo modo otra vez y Rhys entró en el monasterio mientras el Maestro de la Casa, que tenía a su cargo los asuntos domésticos del monasterio, regresaba a sus quehaceres.

Al superior del monasterio se lo conocía simplemente como el maestro, y tenía un despacho en la zona común. No era un despacho privado, ya que también hacía las veces de biblioteca y de clase. La estancia sin ventanas estaba amueblada con varios escritorios de madera, sencillos y sólidos, así como banquetas. Estanterías llenas de libros y pergaminos revestían las paredes. Olía a cuero y a pergamino, a tinta y al unto con el que los monjes frotaban la madera de los escritorios.

El maestro era el monje de más edad. Tenía ochenta años y había vivido en el monasterio durante más de sesenta, ya que había ingresado a los dieciséis. Aunque debía obediencia al Profeta de Majere, que era el cabeza de todos los monjes del dios en el continente de Ansalon, el maestro sólo había visto al Profeta en una ocasión, hacía veinte años, el día que fue confirmado como maestro.

Dos veces al año, el maestro preparaba un informe por escrito de los asuntos del monasterio, una misiva que se despachaba al Profeta a través de uno de los monjes. El Profeta enviaba otra carta acusando recibo del informe y ése era el único contacto que habría entre los dos hasta el siguiente informe. No había idas y venidas entre los monasterios ni intercambio de noticias. Los monasterios se encontraban tan aislados que los monjes de uno rara vez conocían la ubicación de otro. A los monjes que estaban de viaje se les permitía hacer noche en los monasterios, pero la mayoría prefería no hacerlo porque cuando salían al mundo —por lo general en un periplo espiritual y personal— se les ordenaba que se mezclaran con la gente.

A los monjes de Majere no les interesaban las noticias sobre sus colegas, y tampoco la política de ninguna nación. No tomaban partido

en guerras ni conflictos. (Debido a esta circunstancia, a menudo se les pedía que actuaran como negociadores de la paz o que emitieran su juicio en disputas.) Los informes anuales redactados por el maestro casi siempre eran poco más que la anotación de la muerte de algún hermano, o de un nuevo ingreso en la orden, o de aquellos que habían salido al mundo. También incluía una breve descripción del tiempo y de cómo había influido en cultivos y cosecha, y cualquier ampliación o cambio realizado en los edificios del monasterio.

El cambio y la agitación en el mundo del exterior tenían tan poco efecto en un monasterio que una carta escrita por un maestro en el 4000 p.C. tendría una redacción similar a otra escrita por el maestro de ese mismo monasterio varios siglos después.

Rhys entró al despacho y vio a tres personas con el maestro: un hombre y una mujer de mediana edad, que parecían angustiados e incómodos, y un joven que vestía la túnica de clérigo de Kiri—Jolith; éste sonreía, relajado.

El largo cabello canoso del maestro le caía sobre los hombros. Su cara, con los altos pómulos, la firme barbilla y la nariz prominente, estaba arrugada como una manzana en invierno. Sus ojos oscuros eran penetrantes. Era un Maestro de Disciplina y no había un monje en el monasterio, incluido Rhys, que lo superara en combate.

El maestro escuchaba pacientemente al hombre de mediana edad, que hablaba tan de prisa que Rhys no entendía el torrente de palabras. La mujer guardaba silencio y asentía con la cabeza en señal de anuencia; a veces lanzaba ojeadas anhelantes al hombre joven. La voz del hombre mayor y su forma de hablar le resultaban familiares a Rhys. Finalmente, el maestro miró en su dirección y Rhys hizo una reverencia. En respuesta, aquél parpadeó ligeramente y siguió prestando total atención a sus visitantes.

Al cabo, el hombre mayor hizo un alto para coger aire. La mujer se enjugó los ojos. El joven bostezó con expresión aburrida. El maestro se volvió hacia Rhys.

—Reverencia —dijo Rhys mientras hacía una profunda y respetuosa inclinación al maestro. Saludó con otra inclinación a los forasteros—. Hermanos viajeros.

—Éstos son tus padres —dijo el maestro sin preámbulos, en respuesta a una pregunta que Rhys no había hecho—. Y éste es tu hermano menor, Lleu.

4

Rhys dirigió la mirada hacia ellos, sosegadamente. —Padre, madre —saludó cortés—. Lleu. —Hizo otra reverencia. Su padre se llamaba Petar y su madre, Brandwyn. Su hermano, Lleu, era un niño cuando él se había marchado de casa.

—¿Es eso todo lo que tienes que decir a tus padres después de quince años? —exclamó su padre, con el rostro congestionado por la ira.

—Chist, Petar —intervino su madre mientras posaba la mano en el brazo de su esposo en un gesto tranquilizador—. ¿Qué quieres que diga? Somos extraños para él.

Esbozó una sonrisa dirigida a Rhys. No estaba furiosa, como su padre, sólo agotada por el viaje y angustiada por los problemas —fueran cuales fuesen— que la habían traído desde tan lejos en busca de un hijo que casi no recordaba, un hijo al que nunca había comprendido.

Bran, el primogénito, había sido su predilecto, y el pequeño Lleu, su niño mimado. Rhys era el mediano que nunca había acabado de encajar. Era el niño callado, el niño «diferente». Hasta su aspecto era distinto, con los oscuros ojos, el cabello negro y la constitución esbelta y nervuda en marcado contraste con sus hermanos, rubios y corpulentos.

Su padre lo miró, ceñudo. Rhys le sostuvo la mirada sin perder la serenidad, sosegado, y después bajó los ojos. Petar Alarife ya peinaba canas, pero en su juventud había tenido el cabello del color de la estopa. Nunca se había sentido a gusto con Rhys. Aunque adoraba a su esposa quizá albergaba alguna duda en el fondo de su corazón, seguramente sin reconocerlo siquiera, respecto a que su hijo mediano, tan diferente de los otros dos, fuera realmente de su progenie. Indiscutiblemente, Rhys era hijo de su madre, ya que se parecía a su familia. Sus tíos eran todos hombres morenos, nervudos. Pero no había heredado un solo rasgo de su progenitor. Por todo ello a su madre le había sido difícil amar al niño que rara vez hablaba y jamás reía.

Rhys no sentía animosidad contra sus padres. Lo entendía. Siempre lo había entendido. Esperó en silencio, con paciencia, a que explicaran la razón de su visita. El maestro también esperaba en silencio porque había dicho todo lo que tenía que decir. La madre de Rhys miró con aire de ansiedad a su padre, que estaba nervioso, aturullado. El silencio se tornó incómodo, al menos para los visitantes. A veces los monjes se pasaban días sin pronunciar palabra, por lo que ni el maestro ni Rhys se sintieron molestos. Finalmente fue su

hermano pequeño el que lo rompió.

—Quieren hablar de mí, Rhys —dijo Lleu en un tono tranquilo, demasiado despreocupado, que sonaba chillón—. Y no pueden hacerlo estando yo delante. Iré a dar un paseo por las instalaciones. Con vuestro permiso, claro —añadió a la par que esbozaba una sonrisa al maestro—. Aunque no creo que tengáis mucho que esconder. ¿Hay alguna posibilidad de que vuestro dios insecto me proporcione un vaso de aguardiente enano?

—¡Lleu! —exclamó su padre, horrorizado.

—Supongo que no. —Lleu guiñó el ojo a Rhys y salió de la biblioteca con paso tranquilo y silbando la melodía de una canción subida de tono.

Rhys y el maestro intercambiaron una mirada. Algunos llamaban a Majere el dios Mantis porque la mantis religiosa era un animal sagrado para Majere, que lo utilizaba como su símbolo; la mantis parecía estar en actitud de oración siempre, inmóvil y silenciosa, pero con la capacidad de atacar a su presa con una acometida relampagueante. Por su atavío, el joven era clérigo de Kiri—Jolith pero, desde luego, no actuaba como tal, ya que Kiri—Jolith era serio y severo y no aprobaría un sacrilegio como referirse a Majere como el «dios insecto».

—Lo siento, maestro —se disculpó Petar, la rojez del rostro cada vez más intensa, sólo que ahora se debía al azoramiento, no a la ira. Se enjugó la cara con la manga—. A ningún hijo mío se lo educó para que se dirigiera al clero en ese tono. Tú lo sabes, Rhys.

Rhys lo sabía. Su abuela paterna, que había sido sacerdotisa de Paladine, siempre había mostrado un profundo respeto por los dioses y hacia cualquier hombre de dios. Incluso en los años en que los dioses no se encontraban presentes, Petar había enseñado a sus hijos a tenerlos en su corazón.

—Lleu ha cambiado, Rhys —intervino Brandwyn con voz temblorosa—. Por eso hemos venido. Nosotros... ¡Es un desconocido para nosotros! Está a todas horas en las tabernas, bebiendo y corriéndose juergas en compañía de un grupo de jóvenes rufianes y de rameras. Perdonadme, padre, por hablar de esas cosas —añadió, roja como la grana.

En los ojos del maestro hubo un destello divertido.

—Los monjes de Majere hacemos voto de castidad, pero conocemos la vida. Entendemos lo que hay entre un hombre y una mujer y, en la mayoría de los casos, lo aprobamos. De otro modo, pronto nos quedaríamos sin monjes.

Por lo visto, los padres de Rhys no sabían cómo tomarse esa manifestación, pero daba la impresión de que les resultaba ligeramente escandalosa.

—Vuestro hijo, por el atuendo, es un clérigo de Kiri—Jolith —observó el maestro.

—Ya no —repuso Petar—. Los clérigos lo han expulsado. Rompió demasiadas reglas. De hecho no tendría que llevar puesta esa túnica, pero parece complacerle hacer bufonadas.

—No sabemos qué hacer —añadió Brandwyn con la voz algo quebrada—. Pensamos que quizá Rhys podría hablar con él...

—Dudo que ejerza mucha influencia en un hermano que obviamente no se acordaba de mí —apuntó suavemente Rhys.

—Por favor, Rhys —suplicó su madre—. Estamos desesperados. ¡No tenemos a quién recurrir!

—Pues claro que hablaré con él —aclaró Rhys, apacible—. Sólo quería advertiros que no albergaseis demasiadas esperanzas. Sin embargo, haré algo más que hablar. Rezaré por él.

Sus padres parecieron aliviados, esperanzados. El maestro les ofreció un cuarto para que pasaran la noche y los invitó a compartir la sencilla cena monacal. Los padres de Rhys aceptaron, agradecidos, y fueron al cuarto a descansar, agotados por el viaje y la ansiedad.

Rhys se disponía a marcharse en busca de su hermano cuando notó un roce en su alma, tan claro para él como si le hubiesen tocado un brazo.

—¿Sí, maestro? —preguntó.

—Lleu no es más que su propia sombra —dijo el monje mayor. Rhys sufrió un sobresalto y lo miró, turbado. —¿Qué quiere decir eso, reverencia?

—No lo sé —contestó el maestro, fruncido el entrecejo—. No estoy seguro. Nunca había visto nada igual. Tengo que meditar sobre ello. —Dirigió la mirada hacia Rhys, y era seria, penetrante—. Habla con él, hermano, por supuesto. Pero ve con cuidado.

—Es joven y tiene ganas de divertirse, maestro —dijo Rhys—. La vida de un clérigo no es para todo el mundo.

—Hay algo más que eso —advirtió el maestro—. Mucho más. Ten cuidado, Rhys —repitió, y lo más extraño era que no acostumbraba a llamarlo por su nombre—. Estaré dedicado a mis oraciones, si me necesitas.

El maestro tomó asiento en el suelo del despacho, con las piernas cruzadas. Apoyó las manos en las rodillas y cerró los ojos. Una expresión de tranquilo reposo asomó al semblante del anciano. Estaba con el dios.

Majere no tenía lugares específicos de adoración, ni templos llenos de bancos ni altares. El mundo era el templo de Majere; el cielo, la inmensa cúpula que lo cubría; las herbosas colinas, sus bancos; los árboles, sus altares. Uno no buscaba a Majere dentro de un escenario formal, sino que miraba dentro de sí mismo, estuviera donde

estuviera.

Rhys dejó al maestro con sus oraciones y salió a buscar a su hermano. No vio señales de él, pero sí oyó los ladridos de los perros y se dirigió en aquella dirección. Al girar en la esquina del cobertizo de almacenaje, apareció a la vista el redil; allí se encontraba su hermano.

Las ovejas estaban todas apiñadas al fondo del redil. *Atta* se hallaba entre el rebaño y Lleu. La perra tenía las orejas aplastadas contra el cráneo y movía despacio la cola, rígidas las patas y los dientes al aire.

—¡Estúpido animal! —la maldijo Lleu—. ¡Quítate de en medio!

Le lanzó una violenta patada, y *Atta* dio un ágil salto de lado con el que evitó fácilmente la bota del hombre. Furioso, Lleu descargó la mano sobre el animal.

Atta le lanzó un mordisco y Lleu soltó un aullido. Apartó la mano con brusquedad y contempló, furioso, el arañazo rojo que le cruzaba el envés.

—*Atta*, túmbate —ordenó Rhys.

Para su sorpresa, la perra siguió de pie con los ojos marrones fijos en Lleu. Soltó un gruñido y tensó el labio superior. —¡*Atta*, al suelo! —repitió Rhys, severo.

Atta se dejó caer sobre la tripa. Por el tono de Rhys, inusitadamente fuerte, sabía que estaba disgustado. La perra echó una mirada suplicante a su amo como diciendo: «No estarías enfadado si lo entendieras». De nuevo volvió la mirada vigilante hacia Lleu.

—¡Esa maldita perra me atacó! —chilló Lleu con el semblante contraído por la rabia. Se cubrió la mano herida con la otra—. Es una bestia. Habría que cortarle el cuello.

—Su trabajo es proteger las ovejas. No tendrías que haberlas molestado y tampoco haber intentado darle una patada a ella ni pegarle. Ese arañazo sólo es una advertencia, no un ataque.

Lleu dirigió una mirada feroz a la perra; después masculló algo y apartó la vista. *Atta* seguía observándolo con desconfianza, y los otros perros se habían despertado y estaban alerta, con el pelo del lomo erizado. La perra con cachorros lanzó mordiscos a los pequeños, que querían jugar, para que entendieran que no era el momento. A Rhys le extrañó la reacción de los perros. Habríase dicho que había un lobo merodeando.

Sacudió la cabeza. Aquél no era un comienzo propicio para entablar una conversación íntima entre hermanos.

—Deja que eche un vistazo al mordisco —ofreció Rhys—. El enfermero tiene salvia que podemos ponerte en la herida para evitar que se infecte, aunque por lo general los mordiscos de los perros se curan bien. Son más limpios que los mordiscos humanos.

—No es nada —repuso Lleu en tono malhumorado, y siguió

apretándose la mano sobre la otra herida.

—Tiene los dientes afilados. Debe de estar sangrándote.

—No, sólo es un arañazo. Reaccioné de forma exagerada. —Lleu metió las manos en las bocamangas de la túnica que ya no tenía derecho a vestir. Añadió con una mueca—: Supongo que padre te ha mandado para que me eches un sermón por mis pecados.

—Si lo hubiese hecho, se sentiría decepcionado. No me corresponde a mí decirle a otro cómo vivir su vida. Puedo dar un consejo, si me lo piden, pero nada más.

—Bien, hermano, en tal caso, nadie te pide consejo —dijo Lleu.

Aceptando la voluntad de su hermano, Rhys se encogió de hombros.

—¿Qué hacéis por aquí para divertiros? —preguntó Lleu mientras lanzaba una mirada impaciente al recinto—. ¿Dónde está la bodega con los vinos? Vosotros, los monjes, hacéis vuestro propio caldo, o eso tengo entendido. Vayamos a abrir una botella.

—El poco vino que hacemos lo utilizamos con fines terapéuticos —dijo Rhys, que añadió mientras Lleu ponía los ojos en blanco en un gesto de fastidio—: Creo recordar que te gustaba escuchar relatos de batallas y guerreros cuando eras pequeño. Como clérigo de Kiri—Jolith eres un guerrero preparado. A lo mejor te interesa aprender alguno de nuestros métodos de combate, ¿no?

La expresión de Lleu se animó.

—He oído decir que vosotros, los monjes, tenéis un estilo poco ortodoxo. No utilizáis armas, sólo vuestras manos. ¿Es verdad?

—En cierto modo. Acompáñame a los campos. Te lo demostraré.

Hizo un gesto a *Atta* con el que la relevaba de su tarea y le mandaba volver con el resto de los perros. Lleu se reunió con él y se encaminaron hacia el recinto. Rhys oyó el suave rumor de pasos a su espalda y volvió la cabeza.

Atta lo seguía. De nuevo la perra desobedecía una orden.

Rhys se detuvo. No dijo nada, sólo frunció el entrecejo para que la perra notara por su expresión que se sentía disgustado. Hizo un ademán señalando el aprisco.

Atta se mantuvo en sus trece, fija la mirada en la de él. Sabía que estaba desobedeciendo. Le pedía que confiara en ella.

Rhys recordó un día en el que *Atta* y él iban buscando una oveja perdida en medio de una densa niebla. Le había ordenado que bajara la colina, convencido de que el animal habría tomado la ruta más fácil. *Atta* se había negado y había insistido obstinadamente en seguir colina arriba. Rhys había confiado en ella, y resultó que la perra tenía razón. Lleu se echó a reír.

—¿Quién enseña a quién? —preguntó con una mueca astuta.

Rhys miró a su hermano y recordó el comentario del maestro.

«Lleu no es más que su propia sombra.» Seguía sin entenderlo, pero tal vez *Atta* veía con más claridad que él a través de la niebla.

A una seña suya la perra se acercó a él. Se agachó y la tocó ligeramente en la cabeza para que entendiera que todo iba bien.

Atta metió el hocico en la palma de su mano y después se apartó un paso; lo siguió a esa distancia, con un trotecillo silencioso.

—Veo que llevas espada —le dijo Rhys a su hermano—. ¿Eres diestro con ella?

Lleu se lanzó a una explicación entusiasta de su entrenamiento con los Caballeros de Solamnia. Escuchando sólo a medias lo que contaba su hermano, Rhys lo observó mientras hablaba, con atención, en un intento de vislumbrar lo que el maestro y *Atta* veían. Mientras caminaban cayó en la cuenta de que ya había percibido algo raro en Lleu. En caso contrario no le habría hablado de ir al campo para enseñarle el arte de la disciplina benévola. Lo habría conducido al patio de prácticas, donde los monjes se entrenaban, pero no lo había hecho.

El patio de prácticas no era un lugar sagrado, salvo porque todos los sitios eran sagrados para Majere, y tampoco era un lugar secreto. Sin embargo, Rhys se sentía más tranquilo con su hermano en campo abierto, lejos del monasterio. Ni que fuese una sombra ni que no, Lleu resultaba una influencia inquietante, una que quizá se disipara con la brisa crecientemente fresca, bajo un cielo despejado.

—Es verdad que no usamos armas hechas con acero —explicó Rhys en respuesta a la pregunta que le había hecho su hermano antes —. Sin embargo, utilizamos armas, aquellas que la naturaleza y Majere nos proporcionan.

—¿Como por ejemplo? —inquirió, desafiante, Lleu.

—Ésta. —Rhys señaló su emmide.

—¿Un bastón? —Lleu lanzó una mirada mordaz al esbelto palo—. ¿Contra una espada? ¡No tiene la menor oportunidad!

—Probemos —invitó Rhys, que señaló la espada larga que su hermano llevaba a la cadera—. Saca tu arma y atácame.

—No sería justo... —protestó Lleu mientras hacía un ademán para abarcar a su hermano y a sí mismo—. Somos de la misma estatura, pero peso más que tú. Soy más ancho de hombros, más musculoso. Podría hacerte daño.

—Correré el riesgo —contestó Rhys.

Moreno de tez, esbelto, no le sobraba un gramo de carne. Era hueso, tendón y músculo, mientras que los reveladores indicios de la vida disipada de su hermano saltaban a la vista. Lleu tenía los músculos flojos y la piel con una palidez enfermiza.

—De acuerdo, hermano. —Lleu sonrió—. Pero después no digas que no te lo advertí... Sobre todo cuando te cercene el brazo.

Relajado y seguro de sí mismo, Lleu desenvainó la espada larga y adoptó la postura de combate, con el arma enarbolada en la mano derecha. *Atta*, que había permanecido tumbada en el suelo a la sombra de un árbol, al ver que el hombre estaba a punto de atacar a su amo gruñó y se puso de pie.

—*Atta*, siéntate —ordenó Rhys—. No pasa nada —añadió para tranquilizarla.

Atta obedeció, aunque saltaba a la vista que lo hacía de mala gana, ya que no empezó a dormitar, como habría ocurrido si su amo hubiese ido allí a practicar las técnicas de lucha con otro monje. Se mantuvo alerta, despierta, fija la mirada en su amo. Rhys volvió la atención hacia su hermano. Al ver a Lleu con la espada asida, recordó el mordisco de la perra y le miró la mano con preocupación, aunque esperaba que no le estuviese molestando mucho.

Lleu había golpeado a *Atta* con la mano derecha, la misma con la que sostenía el arma. Rhys distinguía claramente las marcas dejadas por los dientes de *Atta*. No lo había mordido fuerte, sólo lo suficiente para que lo pensara dos veces antes de agredirla. Aun así, el mordisco parecía profundo, bien que, al parecer, no había sangrado mucho ya que no había manchas de sangre en la piel ni en la manga de la túnica. Rhys no distinguía bien la herida porque su hermano no dejaba de mover la mano, pero reparó en que tenía un aspecto peculiar, con más apariencia de moratón que de incisión debido al extraño color azul purpúreo.

Rhys se quedó tan desconcertado que siguió mirando la herida de hito en hito en lugar de estar atento a su hermano, por lo que lo pilló desprevenido la súbita arremetida de Lleu, que descargó un golpe de arriba abajo, destinado a traspasar el casco o hender el cráneo y poner fin al combate con premura.

Lleu imprimió toda su fuerza al golpe. Rhys, sosteniendo el emmide con las dos manos, levantó el bastón por encima de la cabeza para frenar la acometida. El acero chocó con el emmide. El bastón aguantó, si bien la violencia del impacto repercutió en los brazos del monje y transmitió vibraciones a través de todo su cuerpo, de manera que notó la potencia del golpe hasta en los dientes. Al parecer, Rhys había juzgado mal a su hermano. Esos músculos no estaban tan fofos como aparentaban.

El rostro de Lleu se contrajo con una mueca, casi un gruñido. Los músculos de los brazos se le hincharon, sus ojos brillaron. Había esperado que la cuchilla partiera en astillas la frágil vara y se sentía furioso y frustrado porque le hubiera desbaratado el ataque. Volvió a enarbolar la espada sobre la cabeza, con intención de golpear de nuevo el bastón.

Rhys arremetió con los pies descalzos; primero con uno, y después

con el otro, que acertó a dar a Lleu en el plexo solar.

Lleu gimió y se encogió al tiempo que dejaba caer la espada.

Rhys retrocedió y esperó a que su hermano se recuperara.

—¡Me golpeaste con los pies! —dijo jadeante Lleu, que se irguió despacio mientras se daba masajes en el abdomen.

—Sí, lo hice.

—Pero... —balbució Lleu—. ¡Eso no es juego limpio!

—Quizá no lo sea en un torneo de caballeros —convino Rhys de forma cortés—. Pero si lucho por mi vida utilizaré cualquier arma que tenga a mi disposición. Recoge tu espada. Atácame otra vez si quieres.

Lleu tomó la espada y se abalanzó sobre Rhys. La hoja de acero destelló rojiza con la luz del sol poniente. Lleu propinó estocadas y arremetidas con más fuerza que destreza, ya que era un clérigo que había entrado en contacto con la esgrima muy recientemente, no como un caballero, que se entrenaba a lo largo de casi toda su vida.

Rhys no corría ningún peligro. Podría haber puesto fin al combate casi antes de que empezara con un golpe de la vara en el vientre o en la cabeza o con otra patada bien dirigida. No quería hacer daño a su hermano, pero en seguida vio que a Lleu no lo coartaba tal miramiento. Estaba encorajinado, herido tanto en su amor propio como físicamente. Con paciencia, Rhys frenó los golpes de su hermano, que se iban haciendo cada vez más violentos y desesperados, y esperó la ocasión.

Al agacharse para esquivar una de las cuchilladas en arco de Lleu aprovechó para meter el emmide entre las piernas de su hermano, y lo derribó. Lleu cayó pesadamente sobre la espalda. No soltó la espada, pero un giro del emmide lanzó el arma volando por el aire hasta caer en la hierba, cerca de la perra.

Lleu maldijo y se levantó a trompicones.

—*Atta*, guarda —ordenó Rhys mientras señalaba la espada.

La perra se levantó al instante y se situó delante del arma.

La mano de Lleu fue hacia el cinturón, sacó un cuchillo y apuntó a la perra.

Rhys le asió la mano que aferraba el cuchillo y apretó el antebrazo de manera que hundió los dedos profundamente en las partes blandas de la muñeca.

De pronto, a Lleu se le quedó la mano inerte y el cuchillo cayó al suelo.

Rhys se agachó, recogió el cuchillo y se lo guardó en su cinturón.

—La parálisis es temporal —le advirtió a su hermano, que se miraba la mano con una expresión de total estupefacción—. Dentro de unos minutos volverás a tener sensación en los dedos. Este era un combate amistoso. O eso entendí.

Lleu se puso ceñudo, pero después pareció avergonzado. Se frotó

la mano inutilizada y retrocedió, alejándose de la perra.

—Sólo quería asustar a esa chucha pulgosa, nada más. No le habría hecho daño.

—Eso es verdad —dijo Rhys—. No le habrías hecho daño a *Atta*. De haberlo intentado, ahora yacerías en el suelo con la garganta desgarrada.

—Me dejé llevar por el entusiasmo, nada más —se disculpó Lleu —. Olvidé dónde estaba, creía hallarme en el campo de batalla. ¿Puedes devolverme la espada y el cuchillo? Prometo controlarme.

Rhys le tendió el cuchillo, recogió la espada que la perra vigilaba y se la dio a su hermano, que la tomó con la mano izquierda. Lleu la miró, fruncido el entrecejo.

—Sigo pensando que debería haber hendido esa vara tuya. La condenada hoja debe de tener el filo embotado. Haré que lo afilen cuando vuelva a casa.

—A la cuchilla no le pasa nada —dijo Rhys.

—¡Bah! ¡Pues claro que sí! —repuso Lleu con sorna—. ¡No irás a decirme que esa ramita resistió el golpe de una espada larga!

—Esta «ramita» ha resistido incontables espadas durante quinientos años —contestó Rhys—. ¿Ves estas diminutas muescas? — Alzó la vara para que Lleu la examinara—. Las hicieron espadas, mazas y todo tipo de armas de acero. Ninguna la rompió, ni siquiera la dañó gran cosa.

—Podrías haberme dicho que el maldito palo era mágico. ¡No es de extrañar que perdiera! —Lleu parecía ofendido.

—Ignoraba que se trataba de ganar o de perder —replicó Rhys suavemente—. Creía que te estaba haciendo una demostración de una técnica de combate.

—Como he dicho, me dejé llevar por el entusiasmo —masculló Lleu. Meneó la mano derecha. Ahora podía mover los dedos y envainó la espada—.

Creo que es suficiente demostración por hoy. ¿Cuándo coméis aquí? Me muero de hambre. —Pronto.

—Estupendo. Iré a asearme. Te veré en la cena. —Lleu se dio media vuelta, pero pareció cambiar de opinión y se giró otra vez—. He oído contar que vosotros, los monjes, os sostenéis con hierba y bayas. Espero que tal cosa no sea cierta.

—Tendrás una buena cena —le aseguró Rhys.

—¡Te cojo la palabra! —Lleu le dijo adiós con la mano y se alejó. Al parecer todo quedaba olvidado, perdonado.

Lleu incluso se paró para disculparse con *Atta* y le rascó la cabeza. La perra aceptó que la tocara pero sólo después de que Rhys hiciera un gesto de asentimiento con la cabeza; después, en cuanto Lleu se hubo marchado, se sacudió como si quisiera librarse de todo rastro del

hombre. Trotó hacia Rhys, a quien dio con el hocico en la pierna, y alzó hacia él los expresivos ojos castaños.

—¿Qué pasa, chica? —preguntó Rhys, frustrado. La rascó detrás de las orejas—. ¿Qué tienes contra él, aparte del hecho de que es joven e irreflexivo y tiene una excesiva buena opinión de sí mismo? Ojalá pudieras decirme lo que piensas. Con todo, hay una razón para que los dioses hicieran mudos a los animales. —La mirada preocupada de Rhys siguió la marcha de su hermano, que se alejaba por la pradera.

»No soportaríamos oír las verdades que podríais decirnos.

5

Rhys no regresó al monasterio de inmediato. *Atta* y él caminaron hacia el arroyo que suministraba agua tanto para hombres como para animales y se sentaron en la hierba, debajo de los sauces. *Atta* rodó sobre un costado y se quedó dormida, agotada por los rigores del día, primero protegiendo a las ovejas y después a su amo. Sentado con las piernas cruzadas en la orilla del arroyo, Rhys cerró los ojos y se entregó al dios, Majere. El susurro del viento entre las ramas del sauce y el suave canto vespertino de los pinzones se mezclaron con el murmullo risueño del arroyo para aliviar las conjeturas y la inquietud por el extraño comportamiento de su hermano.

A pesar del hecho de que no lo había sermoneado ni había logrado que cambiase de vida de inmediato, como su padre había esperado que ocurriera, Rhys no tenía la impresión de haber fracasado. Los monjes de Majere no contemplaban la vida bajo el prisma del triunfo o el fracaso. Uno no fallaba en una tarea. Sencillamente, no tenía éxito. Y puesto que uno siempre se esforzaba en lograrlo, mientras siguiera intentándolo entonces no podía fracasar realmente.

Tampoco reprochaba a sus padres que lo cargaran con esa responsabilidad; y eso que seguramente ni siquiera habían pensado en él hacía quince años. Estaban desesperados. Lo que lo hacía sentirse mal era que tendría que decirles que él no podía hacer nada al respecto. Podía hablar con el maestro antes, claro, pero Rhys sabía lo que el monje mayor le contestaría. Lleu era un hombre adulto. Había elegido su camino. Quizá fuera posible persuadirlo mediante buenos consejos y el ejemplo, pero si eso no lo cambiaba nadie tenía derecho a impedirle seguir su camino o apartarlo de él o forzarlo a tomar otro, ni siquiera a pesar de que el suyo fuera un camino de autodestrucción. La decisión de cambiar tenía que tomarla Lleu o en caso contrario no tardaría en volver a las andadas. Eso era lo que enseñaba Majere, y era lo que los monjes creían.

La campana sonó para anunciar la hora de la cena. Rhys no se movió. A los monjes se les exigía estar presentes en el desayuno, cuando se discutía cualquier asunto relacionado con el monasterio. La cena era algo informal, y los que preferían seguir con la meditación o el trabajo tenían permiso para hacerlo. Rhys sabía que debería estar presente, pero detestaba tener que dejar su tranquila soledad.

Su hermano y sus padres estarían allí y esperarían que se sentara con ellos. Sería una reunión incómoda. Querrían hablar con él de su hermano, pero se mostrarían reacios a hacerlo en presencia de los otros monjes. Y, así, la conversación quedaría limitada a asuntos

familiares: los negocios de su padre o el nacimiento del último nieto relatado por su madre. Puesto que Rhys no sabía nada sobre esos asuntos y, para ser sincero, tampoco le importaban, no tendría nada que decir para participar en la conversación. A sus padres no les interesaría gran cosa la vida que llevaba. La charla decaería y desembocaría en un silencio incómodo.

—Aprovecharé mejor el tiempo aquí —se dijo.

Rhys permaneció con su dios, unidos los dos. La mente del humano se liberó del cuerpo para entrar en comunión con la mente de la deidad, un contacto que el maestro comparaba con la minúscula e insegura mano de un recién nacido que al encontrar el dedo de la enorme mano de su padre se aferra a él con todas sus fuerzas. Rhys planteó su preocupación sobre Lleu a Majere, permitió que las numerosas preguntas pasaran por su mente y la del dios con la esperanza de hallar respuestas, de encontrar una forma de ayudar.

Se sumió tan profundamente en su estado de meditación que perdió la noción del tiempo. De manera gradual, una punzada persistente, como el comienzo de un dolor de muelas, empezó a resultar lo suficientemente molesta para obligarlo a prestarle atención. Totalmente reacio y entristecido de verse forzado a regresar al mundo de los hombres, se separó del dios. Abrió los ojos con la sensación de que algo iba mal.

Al principio no identificó qué era. Todo parecía estar bien. El sol se había puesto y había caído la noche. *Atta* dormía tranquilamente en la hierba. Los perros no ladraban; no sonaba ninguna alarma del aprisco ni del granero; no había olor a humo que indicara la existencia de un incendio. Pero algo iba mal.

Se puso de pie de un salto y su movimiento brusco sobresaltó a *Atta*, que rodó sobre el vientre, tiesas las orejas y los ojos muy abiertos.

Entonces Rhys lo supo. La campana para las prácticas de armas no había sonado.

Dudó un momento de sí mismo. Su reloj interno podía haberse despistado a causa de su estado de meditación profunda. Sin embargo, una ojeada a la posición de la luz de la luna y de las estrellas le confirmó su impresión. En los quince años que llevaba viviendo en el monasterio y en los años que el monasterio llevaba existiendo, la campana de prácticas había repicado todas las noches a la misma hora sin falta.

El miedo se apoderó de Rhys. La rutina era una parte importante de la disciplina practicada por los monjes. Una ruptura en la rutina sería algo banal en cualquier otra parte, pero entre los monjes era algo tremendo, catastrófico. Rhys recogió su emmide, y *Atta* y él regresaron al monasterio a todo correr. Había desarrollado una buena visión

nocturna al tener que practicar con las armas en plena oscuridad durante los meses invernales, y conocía cada palmo del terreno como la palma de su mano. Podría —y en realidad lo había hecho una vez— regresar al monasterio a través de una espesa niebla en la noche más oscura. En ese momento, la plateada luz de Solinari iluminaba el cielo oscuro y las estrellas contribuían con su propio brillo. Veía por dónde iba sin la menor dificultad.

Estuvo a punto de mandar a *Atta* al aprisco, pero cuando las palabras de la orden ya acudían a sus labios decidió que se quedara con él, al menos hasta descubrir qué iba mal.

Llegó al recinto del monasterio, que estaba silencioso, tranquilo... Mala señal. Los monjes tendrían que haber estado allí, ya fuera escuchando a uno de los maestros mientras hacía una demostración de una técnica o practicando con sus compañeros. Debería oírse el ruido de los golpes de emmides y varas de combate, los gruñidos de los esfuerzos, el ruido sordo cuando alguno derribaba a su compañero. Y en todo momento, las voces de los maestros, ya fuera expresando burla, elogio o corrigiendo errores.

Rhys echó una rápida ojeada en derredor. La luz amarilla salía a raudales por las ventanas del refectorio, donde los monjes tomaban las comidas. A esa hora de la noche las luces tendrían que haber estado apagadas, las mesas y los bancos recogidos, la loza, las cazuelas y las ollas limpias y preparadas para el desayuno del día siguiente. Rhys se dirigió hacia allí con la esperanza de que hubiese una explicación lógica. Se le ocurrió la idea de que quizá el maestro estuviera charlando con su familia y que eso hubiera impedido que los otros monjes hiciesen prácticas porque hubieran necesitado su ayuda. Tal contingencia se saldría completamente de la norma, pero no estaba fuera de lo posible.

La puerta principal daba a la sala común del monasterio. A través de las ventanas, Rhys vio que se hallaba a oscuras, como era lo normal a esa hora de la noche. Abrió la puerta y se disponía a entrar cuando *Atta* hizo un sonido raro, una especie de lloriqueo asustado. Rhys miró a la perra, preocupado. Los dos habían trabajado juntos durante cinco años y jamás la había oído hacer un ruido así. Con la mirada fija en la estancia en sombras, tembloroso el cuerpo, el animal volvió a soltar un gañido.

Algo terrible aguardaba más allá. Ni forajidos ni merodeadores ni ladrones. Ni un oso moviéndose torpemente por el edificio, como había ocurrido en una ocasión. La perra habría sabido cómo reaccionar a eso. Esto era algo que no entendía y que la aterrorizaba.

Rhys avanzó un paso con cautela y entró.

Todo estaba en silencio. No se oían voces ofreciendo sabios consejos. Ninguna voz. Un olor horrible, a cuarto de enfermos,

impregnaba el aire.

El instinto empujaba a Rhys a entrar corriendo para ver qué había pasado, pero la disciplina y el entrenamiento se impusieron, y domeñó ese impulso. Era imposible saber qué había más allá. Hizo a *Atta* la señal de que caminara a su lado y la perra aflojó el paso, se agazapó y se deslizó junto a él. Rhys aferró el emmide y avanzó sigilosamente por la sala común; al ir descalzo no hizo el menor ruido.

La sala común daba al comedor. Dentro brillaban las luces y, aunque Rhys sólo alcanzaba a ver el extremo de un banco, oyó un sonido débil, extraño, una especie de farfulla mascullada entre dientes. No distinguía palabras, si es que las había.

Avanzó con cautela, atento a cualquier ruido de la otra estancia, sin quitar la vista de la puerta. *Atta* le avisaría si alguien o algo estaba preparado para saltar sobre él desde la oscuridad, pero no tenía la impresión de que hubiera alguien acechando en la sala. El peligro, al parecer, se encontraba en la luz, no en las sombras. El repulsivo olor se hizo más intenso.

Llegó al comedor. El hedor le provocó una arcada, por lo que se llevó la mano a la boca y la nariz. La voz balbuciente sonaba más fuerte ahora, pero seguía siendo tan baja que aún no entendía lo que decía y tampoco era capaz de identificar a la persona que hablaba. Justo en el umbral, para así poder ver sin ser visto, Rhys se asomó al comedor.

Se quedó horrorizado, paralizado por la impresión.

En el monasterio vivían dieciocho monjes. En el pasado la comunidad había sido más numerosa; había llegado a contar con más de cuarenta miembros en los años posteriores a la Guerra de la Lanza. Después, durante la Quinta Era, el censo de residentes del monasterio había ido menguando hasta reducirse a cinco únicamente, y hacía poco que su número había empezado a recuperarse. Los monjes comían en fraternal compañerismo alrededor de una mesa rectangular hecha con una plancha de madera colocada sobre caballetes, sentados en bancos, nueve a cada lado.

Ese día sólo había diecisiete, ya que Rhys había preferido pasar por alto la cena. Sin embargo habían tenido invitados —los padres y el hermano de Rhys—, que debían de haberse sentado con ellos para compartir su sencillo sustento. En total, veinte personas.

De las veinte, diecinueve yacían muertas.

Rhys contempló conmocionado la terrible escena, su disciplina hecha añicos, todo pensamiento racional esparcido como hojas arrastradas por un vendaval. Miró alrededor, completamente aturdido, incapaz de asimilar el horror, de comprender qué había pasado.

Pese a que, tras una desesperada ojeada, fue consciente de que todos estaban muertos, corrió hacia el maestro y se arrodilló a su lado

para posar la mano en el cuello del monje mayor con la loca esperanza de percibir un leve indicio de que aún alentaba un soplo de vida.

Sólo había que mirar el cuerpo contraído del anciano monje, la crispación de los músculos faciales, la lengua hinchada y el vómito del contenido de su estómago para comprender que el maestro había muerto y que había sido una muerte dolorosa.

Todos los monjes habían sufrido la misma muerte horrible. Parecía que algunos se hubieran incorporado al sentir los primeros síntomas y hubiesen intentado ir hacia la puerta. Otros yacían cerca del banco donde habían estado sentados. Todos los cuerpos estaban atrozmente retorcidos. El suelo se hallaba resbaladizo por los vómitos. Eso, así como las lenguas hinchadas, revelaban la causa de la muerte: los habían envenenado.

También los padres de Rhys estaban muertos. Su madre yacía boca arriba, y la expresión petrificada en su semblante era de una repentina y espantosa comprensión. Su padre, tendido boca abajo, tenía un brazo estirado, como si en el último momento hubiera intentado agarrar a alguien.

A su hijo. A su hijo menor.

Lleu se hallaba vivo y, por lo visto, en perfecto estado. Suya era la voz que Rhys había oído mascullar y balbucir.

—¡Lleu! —dijo Rhys, seca la boca, la garganta tan contraída que no reconoció su propia voz.

Al oír su nombre, Lleu dejó de farfullar y se volvió para mirar a su hermano.

—No viniste a cenar —dijo.

Se incorporó del banco y se puso de pie. Hablaba con tranquilidad, como si estuviese en su propia cocina y charlara con un amigo, en lugar de encontrarse en medio de una escena caótica..

«Ha perdido la razón —pensó Rhys—. El horror lo ha vuelto loco.» Con todo, Lleu no tenía aspecto de demente.

—No me apetecía comer —contestó Rhys. Necesitaba mantener la calma, tratar de descubrir qué sucedía.

Lleu alzó un cuenco de sopa de la mesa y se lo tendió a su hermano.

—Debes de estar hambriento. Será mejor que tomes algo.

A Rhys se le puso el corazón en un puño. En ese momento supo lo que había pasado, igual que lo habían sabido sus padres antes de morir. Pero el porqué escapaba a su comprensión, quedaba más allá de su alcance, como el oscuro rostro de Nuitari. A su espalda oyó gruñir a *Atta* y extendió la mano en un gesto de advertencia con el que le ordenaba quedarse quieta.

No apartó la vista de su hermano. Lleu tenía las ropas desarregladas, y arañazos en la cara y el torso. Tal vez su padre se las

había ingeniado para agarrar a su hijo asesino antes de que la muerte se lo llevara.

Lleu tenía el pecho descubierto, dejando a la vista una curiosa marca: la señal de los labios de una mujer grabados a fuego en su piel. Rhys pensó que era algo extraño, pero nada más. El espanto se lo quitó de la mente e hizo que se le olvidara.

—Esto lo has hecho tú —dijo con voz quebrada mientras señalaba a los muertos.

Lleu echó una ojeada a los cadáveres y después volvió la vista hacia su hermano; se encogió de hombros como diciendo: «Sí, ¿y qué?».

—Y ahora quieres envenenarme a mí. —Rhys asía el bastón con los dedos tan prietos que tenía los nudillos blancos y los notó agarrotados. Se obligó a aflojarlos.

Lleu pareció considerar el asunto.

—Más que una cuestión de «querer» es una cuestión de «tener que», hermano.

—Tienes que envenenarme. —Rhys se esforzó para mantener el tono frío y sosegado. Ahora sabía que su hermano no estaba loco, que había algún tipo de terrible razón fundamental tras los asesinatos—. ¿Por qué? ¿Por qué has hecho esto?

—Habría intentado pararme —dijo Lleu, que posó la mirada en el cuerpo del maestro—. Ese viejo de ahí. Sabía la verdad. Lo vi en sus ojos. —Se volvió a mirar a Rhys.

»Lo vi en tus ojos. Todos ibais a intentar impedírmelo.

—¿Impedirte qué, Lleu? —demandó Rhys.

—Conseguir discípulos para mi dios.

—¿Para Kiri—Jolith? —inquirió el monje con incrédula estupefacción.

—Para ese sacamuelas aguafiestas no —se mofó Lleu. Una expresión devota asomó a su semblante, y su voz adquirió un tono reverencial—. Para mi señor Chemosh.

—¿Eres seguidor del Dios de la Muerte?

—Lo soy, hermano. —Dejó el cuenco de sopa en la mesa y se levantó del banco—. Tú también puedes serlo. —Abrió los brazos.

«Abrázame, hermano. Abrázame y abraza la vida eterna, la juventud eterna, el placer eterno.

—Te han engañado, Lleu.

Rhys desplazó los pies, asió el bastón con las dos manos y se colocó en una posición de lucha. Lleu no llevaba la espada; los monjes le habrían prohibido entrar con una arma en el monasterio. Sin embargo, se hallaba en pleno éxtasis religioso y eso lo hacía peligroso.

—Chemosh no quiere que tengas nada de eso. Sólo busca tu destrucción.

—Por el contrario, ya tengo todo lo que me prometió —repuso su hermano con aire indulgente—. Nada puede hacerme daño.

Se volvió hacia la mesa y levantó un cuenco que le mostró a Rhys.

—Éste es el mío. Vacío. Tomé el caldo con la cicuta como el resto de esos pobres necios. Tenía que tomarlo, claro, porque si no podrían haber sospechado. Están muertos, y yo no.

Eso podía tratarse de una fanfarronada, de una mentira, pero Rhys dedujo por el tono y la expresión de su hermano que no lo era. Lleu había dicho la verdad: había ingerido el veneno y estaba ileso. De repente Rhys recordó el mordisco de la perra, la ausencia de sangre. Lleu tiró sobre la mesa el cuenco, con descuido.

—Llevo una vida regalada, de placer. No sé qué es el dolor ni la enfermedad. De eso se encarga Chemosh. No necesito nada. Puedes disfrutar de esta misma vida, hermano.

—No quiero semejante vida, si es que a eso lo llamas «vida».

—Entonces supongo que lo mejot será que mueras —contestó Lleu en tono indiferente—. Sea de un modo u otro, Chemosh te tendrá. Las almas de todos los que mueren de forma violenta van a parar a él.

—No le temo a la muerte. Mi alma irá con mi dios —replicó Rhys.

—¿Majere? —Lleu soltó una risita desdeñosa—. No le importará. Está por ahí, en alguna parte, observando cómo trepa una oruga por una brizna de hierba. —La voz de Lleu cambió, se tornó amenazadora —. Majere tampoco tiene la voluntad ni el poder de frenar a Chemosh. Igual que este viejo carecía de poder para detenerme a mí.

Rhys miró a los muertos, miró el semblante crispado del maestro, y de repente sintió que se despertaba su ira. Lleu tenía razón. Majere podría haber hecho algo. Tendría que haber hecho algo para impedir aquello. Sus monjes le habían dedicado la vida, habían trabajado y se habían sacrificado. El dios los había abandonado cuando más lo necesitaban. Habían clamado su nombre en los estertores de la muerte y él había hecho oídos sordos.

A los monjes de Majere se les ordenaba no tomar partido en ningún conflicto. Quizá el propio dios se negaba a tomar parte en éste. Tal vez las almas de su amado maestro y de sus hermanos se estaban viendo obligadas a luchar solas contra el Dios de la Muerte.

La ira bullía dentro de él, abrasadora, opresiva, amarga. Ira contra su dios, contra sí mismo.

—Tendría que haber estado aquí. Tendría que haber impedido esto.

Había esgrimido como excusa que se encontraba con su dios, pero, para ser sincero, su propio y egoísta deseo de paz y tranquilidad le había impedido hallarse donde hacía falta. Por culpa de Majere y de él, que les habían fallado a quienes tenían puestas sus esperanzas en ellos, ahora había diecinueve personas muertas.

Sostuvo una lucha interna consigo mismo, recriminándose y, al mismo tiempo, luchando contra la rabia que hacía que las manos ansiaran cerrarse en torno al cuello de su hermano asesino y estrangularlo. Estaba tan inmerso en aquella lucha interna que apartó la vista de Lleu.

Su hermano no dudó un momento en aprovechar su descuido. Agarró él pesado cuenco de barro y se lo lanzó con todas sus fuerzas.

El cuenco acertó a darle entre los ojos. El dolor estalló dentro de su cráneo, un dolor abrasador, rojo y llameante como el fuego, tan intenso que no podía pensar. La sangre le corrió por la cara, le entró en los ojos, cegándolo. Se tambaleó y se agarró a la mesa para sostenerse. Tuvo la borrosa sensación de que Lleu se abalanzaba sobre él, y después otra sensación de un cuerpo blanco y negro que pasaba delante de él, en un salto. Rhys saboreó sangre. Se desplomaba y extendió la mano para frenar la caída, tendió la mano hacia el maestro...

Delante de Rhys se erguía un monje de túnica naranja. El semblante del monje le resultaba familiar, aunque nunca lo había visto. Se parecía al maestro y, al mismo tiempo, a todos los hermanos del monasterio. Los ojos del monje denotaban sosiego y calma, una actitud bondadosa.

Rhys supo quién era.

—Majere... —susurró, sobrecogido.

El dios lo miró fijamente, sin responder.

—¡Majere! —Rhys vaciló—. Necesito tu consejo. Dime qué debo hacer.

—Sabes lo que has de hacer, Rhys —contestó el dios, sosegado—. Lo primero es enterrar a los muertos y después has de limpiar esta estancia de muerte para que todo aparezca limpio ante mi vista. Mañana te levantarás con el sol y entonarás tus plegarias, como siempre. Después darás de beber al ganado, y llevarás a las vacas y los caballos a pastar, y apacentarás las ovejas. Las malas hierbas del jardín...

—¿Que te eleve mis preces, maestro? ¿Para qué? ¡Todos han muerto y tú no hiciste nada!

—Rezarás para pedirme lo que siempre me has pedido, Rhys —contestó el dios—. Perfección de cuerpo y de mente. Paz, tranquilidad, serenidad...

—Mientras entierro a mis hermanos y a mis padres, ¡te rezaré para pedirte perfección! —contestó, enfadado.

—Y para aceptar con paciencia y comprensión los caminos de tu dios.

—¡No los acepto! —replicó Rhys, que tenía un nudo de rabia y angustia dentro del pecho—. No los aceptaré. Chemosh ha hecho esto.

¡Hay que detenerlo!

—Otros se encargarán de él —repuso, imperturbable, Majere—. El Señor de la Muerte no te incumbe a ti. Mira en tu interior, Rhys, y busca la oscuridad que hay en tu alma. Sácala a la luz antes de intentar combatir la oscuridad de otros.

—¿Y qué pasa con Lleu? Hay que llevarlo ante la justicia...

—Lleu no mintió al afirmar que Chemosh lo ha hecho invencible. No puedes hacer nada para detenerlo, Rhys. Déjalo ir.

—De modo que me quieres escondido aquí, a salvo entre estas paredes, cuidando ovejas y limpiando estiércol del establo mientras Lleu queda libre de cometer más asesinatos en nombre del Señor de la Muerte. ¿Es eso? —inquirió Rhys, sombrío—. No pienso darme media vuelta y dejar que otros carguen con lo que es responsabilidad mía.

—Has pasado quince años conmigo, Rhys —dijo Majere—. Cada día se han cometido asesinatos y cosas peores en el mundo. ¿Intentaste impedir algo de eso? ¿Buscaste justicia para esas víctimas?

—No. Quizá debí hacerlo.

—Mira en tu corazón, Rhys —aconsejó el dios—. ¿Buscas justicia o buscas venganza?

—¡Busco respuestas tuyas! —gritó el monje—. ¿Por qué no protegiste de mi hermano a tus elegidos? ¿Por qué los abandonaste? ¿Por qué sigo vivo yo y ellos no?

—Tengo mis razones, Rhys, y no tengo por qué compartirlas contigo. La fe en mí significa que aceptas las cosas como son.

—Me es imposible.

—Entonces no puedo ayudarte —dijo el dios.

Rhys guardó silencio mientras la encarnizada batalla que sostenía dentro de él cobraba virulencia.

—Que así sea —dijo Rhys bruscamente, y se dio media vuelta.

6

Rhys despertó de un sueño profundamente inquietante en el que negaba a su dios para volver a la realidad de un intenso dolor, una luz titilante y una lengua áspera y húmeda que le lamía la frente. Abrió los ojos. *Atta* estaba de pie junto a él; la perra gimoteaba y le lamía la herida. La apartó con suavidad e intentó sentarse. Se le revolvió el estómago y vomitó, tras lo cual volvió a tumbarse con un gemido. Las rigurosas prácticas de los monjes a menudo tenían como resultado heridas. Aprender cómo tratar esas heridas y cómo aguantar el dolor se consideraba una parte importante del entrenamiento. Rhys reconoció los síntomas de una fisura en el cráneo. El dolor era muy agudo y sintió la necesidad de rendirse a él, de sumirse en la negrura, donde encontraría alivio. De no ser por *Atta* seguramente no habría vuelto en sí.

Acarició las orejas a la perra mientras mascullaba algo ininteligible, y volvió a marearse y a vomitar. La cabeza se le aclaró un poco y una oleada de amargos recuerdos acudió a su mente, junto con la conciencia del peligro que él mismo corría.

Se sentó con premura mientras apretaba los dientes para aguantar el dolor, y buscó a su hermano con la mirada.

La estancia se hallaba a oscuras, demasiado para ver nada. La mayoría de las gruesas velas se habían consumido. Quedaban sólo dos encendidas, y las llamas titilaban en la cera derretida.

—Llevo horas inconsciente —murmuró, aturdido—. ¿Dónde está Lleu? Parpadeando a pesar del dolor, tratando de enfocar los ojos, echó una rápida ojeada alrededor de la sala, pero no vio la menor señal de su hermano.

Atta lloriqueó y Rhys le dio unas palmaditas. Intentó recordar qué había pasado, pero de lo último que se acordaba era de la acusación de su hermano contra Majere: «No tiene la voluntad ni el poder de frenar a Chemosh».

Una de las velas chisporroteó y se apagó con un siseo. Sólo quedó encendida una minúscula llama. Rhys acarició las sedosas orejas de la perra y no tuvo que preguntar la razón de que Lleu no lo hubiera asesinado mientras yacía inconsciente.

No tenía que buscar muy lejos a su salvadora. *Atta* estaba tumbada con la cabeza en su regazo y sus oscuros ojos lo miraban con ansiedad.

Rhys la había visto proteger a las ovejas durante el ataque de un puma, interpuesta entre el rebaño y el felino, al que hacía frente sin miedo, los ojos castaños fijos en los amarillos del puma, con firmeza, hasta que le hizo darse media vuelta y escabullirse.

El monje cerró los suyos, somnoliento, mientras acariciaba a *Atta* y la imaginaba plantada al lado de su amo, la torva mirada en Lleu, el labio superior recogido de manera que dejaba los dientes a la vista, unos dientes afilados que podría clavarle de un momento a otro.

Lleu sería invencible como afirmaba, pero todavía sentía dolor. El chillido que había soltado cuando *Atta* lo mordió había sonado muy convincente. Y podría imaginar sin dificultad lo que sería sentir esos dientes hincados en la garganta.

Lleu debía de haber retrocedido y se habría escapado. Habría huido... a casa...

Atta ladró y se incorporó de un brinco; Rhys se despertó sobresaltado.

—¿Qué pasa? —preguntó al tiempo que se sentaba, asustado y en tensión.

Atta ladró otra vez, y el monje oyó otro ladrido lejano, procedente del aprisco. Era un ladrido intranquilo, pero no de alerta. Los otros perros notaban que algo marchaba mal. *Atta* siguió ladrando, y Rhys se preguntó, sombrío, qué les estaría contando, cómo describiría aquel horror perpetrado por el hombre contra el hombre.

Se volvió a despertar y se encontró con la perra, que le ladraba.

—Tienes razón, chica. No puedo hacer esto —rezongó—. No puedo dormir. Tengo que mantenerme despierto.

Se obligó a ponerse de pie, usando el banco para apoyarse. Encontró su emmide tirado en el suelo, junto a él, justo antes de que la llamita de la última vela se ahogara en la cera derretida y se apagara, dejándolo a oscuras con la luz de la luna y rodeado de muertos.

Le resultaba difícil pensar con el palpitante dolor de cabeza. Se centró en el dolor y empezó a moldearlo y a darle forma y a presionarlo hasta comprimirlo en una bola pequeña de dolor que guardó en un aparador, dentro de su mente, y cerró la puerta. Conocida como «Bola de Arcilla», ésta era una de las técnicas desarrolladas por los monjes para controlar el dolor.

—Majere —empezó el ritual, sin pensar—. Elevo mi pensamiento hacia las nubes...

Se interrumpió. Las palabras no significaban nada. Sonaban vacías, carentes de sentido. Miró dentro de su corazón, donde el dios había estado siempre, y no lo encontró. Lo que había ahora era feo y horrible. Rhys se contempló largo rato. La fealdad no desapareció, era una mácula en la perfección.

—Que así sea —aceptó tristemente.

Apoyándose en el bastón se dirigió hacia la puerta con pasos inseguros. *Atta* caminó a su lado.

Lo primero era descubrir qué había sido de Lleu. No descartaba la

idea de que su hermano estuviera escondido, al acecho, en algún sitio del monasterio, listo para tenderle una emboscada y así ofrecer la última víctima a Chemosh. La lógica le dictó a Rhys que registrara el establo para comprobar si faltaban los caballos o el carruaje. Se mantuvo bien alerta mientras se acercaba al cobertizo, escudriñando cada sombra, haciendo altos para ver si captaba el ruido de pasos. A menudo miraba a *Atta*. La perra estaba tensa porque percibía la tensión en su amo, y se mantenía alerta porque él hacía lo mismo. Sin embargo, nada en su conducta indicaba que algo fuera mal.

Rhys entró primero en el establo donde los monjes tenían unas pocas vacas y los caballos de arar. El carruaje en el que habían llegado sus padres seguía allí, estacionado fuera. Entró en el establo con cautela, enarbolando el bastón, casi convencido de que Lleu saldría de la oscuridad para atacarlo.

No vio nada ni oyó nada. *Atta* hundió el hocico en la paja que cubría el suelo, pero eso se debía seguramente a que casi nunca se le permitía entrar en el establo y los olores le llamaban la atención. Los caballos de tiro de su padre seguían en las cuadras, pero el caballo que cabalgaba Lleu no estaba allí.

En tal caso, Lleu se había marchado. De vuelta a casa. O a alguna otra ciudad o pueblo o granja solitaria. A crear más conversos para Chemosh.

De pie en el establo, Rhys escuchó la profunda respiración de los animales dormidos, el rumor de los murciélagos en las vigas, el ululato de un buho. Oyó los sonidos de la noche y, mucho más fuertes, los sonidos que jamás volvería a escuchar: el golpeteo de su emmide contra el bastón de un hermano; la animada conversación en el cuarto de calentarse en el invierno; el quedo murmullo de voces al elevar una plegaria; el toque de la campana que dividía el día y marcaba su vida con largos y rectos surcos que, hasta hacía sólo unas horas, se extendían en el futuro hasta que Majere se llevara su alma a la siguiente etapa del viaje.

Ahora los surcos eran irregulares y se entrecruzaban, desordenados, sin llevar a ninguna parte.

Lo había perdido todo. No le quedaba nada salvo un cometido. Un deber para consigo mismo y para con sus padres y hermanos asesinados. Una obligación para con el mundo que había rechazado durante quince años y que ahora descargaba su venganza sobre él.

—Venganza —repitió en un susurro al tiempo que volvía a ver la fealdad en su interior.

Encontrar a Lleu.

Rhys salió del establo y se encaminó de vuelta al monasterio. La cabeza le dolía, estaba mareado y con náuseas, y le costaba trabajo enfocar los ojos. Deseaba tumbarse, pero no se atrevió a hacerlo.

Debía permanecer despierto. Así se mantendría ocupado, y tenía trabajo que hacer.

Un trabajo lúgubre. Enterrar a los muertos.

—Necesitas ayuda, hermano —dijo una voz junto a su hombro.

Atta saltó al oír la voz. Giró el cuerpo en el aire y cayó sobre las patas, erizado el lomo, con un gruñido que dejaba los dientes a la vista.

Rhys levantó el emmide y giró rápidamente sobre sí mismo para ver quién había hablado.

Detrás de él había una mujer. Tanto por su aspecto como por su vestimenta resultaba extraordinaria. Tenía el cabello blanco como espuma de mar, y en constante movimiento, al igual que sus ropas de color verde que ondeaban sobre su cuerpo y se mecían alrededor de sus pies. Era hermosa, serena y tranquila como el arroyo del monasterio en pleno verano, pero en sus ojos gris verdosos había algo que evocaba violentas inundaciones y hielo negro.

La envolvía una total oscuridad y, sin embargo, Rhys la veía perfectamente por el resplandor propio que irradiaba y que parecía decir: «No necesito la luz de la luna y de las estrellas. Soy mi propia luz o mi propia oscuridad, a mi antojo».

Se encontraba en presencia de una diosa y, por las sartas de conchas que llevaba en el cabello despeinado, Rhys sabía de quién se trataba.

—No necesito ayuda, gracias, Señora del Mar —dijo mientras pensaba lo extraño que era que estuviera conversando con una diosa con tanta tranquilidad como si hablara con una de las lecheras del pueblo.

Contemplando los fragmentos rotos de su mundo que sostenía en las manos pensó de repente que tampoco era tan extraño, después de todo.

—Puedo enterrar a mis muertos.

—No hablo de eso —replicó Zeboim, irritada—. Me refiero a Chemosh. Rhys comprendió entonces por qué había aparecido. Pero no sabía qué contestar.

—Chemosh tiene a tu hermano sojuzgado —siguió la diosa—. Una de las Sumas Sacerdotisas del Dios de la Muerte, una mujer llamada Mina, lanzó un poderoso hechizo sobre él.

—¿Qué clase de hechizo?

—Yo... —Zeboim hizo una pausa, al parecer con dificultades para continuar—. No lo sé —dijo de pronto. Su admisión sonó como si se la hubiesen arrancado a la fuerza—. No he podido descubrirlo. Sea lo que sea lo que Chemosh está haciendo, lo hace con infinitas precauciones para ocultárselo a los otros dioses. Tú podrías descubrirlo, monje, al ser un mortal.

—¿Y cómo voy a descubrir los secretos de Chemosh si los dioses no son capaces de hacerlo? —demandó Rhys. Se llevó la mano a la cabeza. El dolor empezaba a filtrarse por la puerta del aparador.

—Porque eres una pulga, un mosquito, un insecto entre millones de insectos. Puedes mezclarte con la muchedumbre, ir aquí y allí, hacer preguntas. El dios nunca reparará en ti.

—Parece que eres tú quien me necesita a mí, señora, no al contrario —comentó Rhys, cansado—. *Atta*, vamos. —Se apartó y siguió caminando. La diosa apareció delante de él.

—Si quieres saberlo, monje, la he perdido. Quiero que me ayudes a encontrarla.

Rhys miró a Zeboim de hito en hito, perplejo. La cabeza le dolía tanto que casi no podía pensar.

—¿A quién? ¿De quién hablas?

—De Mina, por supuesto —replicó la diosa, exasperada—. La sacerdotisa que esclavizó a tu maldito hermano. Te he hablado de ella, así que presta atención a lo que te digo. Encuéntrala y hallarás respuestas.

—Gracias por la información, señora. Y ahora, he de enterrar a mis muertos.

Zeboim ladeó la cabeza y lo miró a través de las espesas pestañas. Una sonrisa asomó a sus labios.

—Ni siquiera sabes quién es Mina, ¿verdad, monje?

Rhys no contestó. Giró sobre sus talones y se alejó.

—¿Y qué sabes de los muertos vivientes? —Zeboim fue tras él, sin dejar de hablar—. ¿Y de Chemosh? Es fuerte, poderoso y peligroso. Y no tienes dios que te guíe, que te proteja. Estás completamente solo. Si accedes a trabajar para mí, puedo ser muy generosa...

Rhys se paró. *Atta* se encogió y se metió sigilosamente detrás de sus piernas.

—¿Qué quieres, señora?

—Tu lealtad, tu amor, tu servicio —contestó Zeboim en voz queda y cálida—. Y líbrate de ese animal —agregó duramente—. No me gustan los perros.

Rhys tuvo una repentina visión de Majere de pie ante él mirándolo con una expresión que era afligida y comprensiva a la vez. Majere no le dijo nada. El camino tenía que recorrerlo él. La elección tenía que hacerla él. Se agachó y acarició la cabeza a *Atta*.

—Me quedo con la perra.

Los ojos de la diosa centellearon con un brillo peligroso.

—¿Quién te crees que eres para regatear conmigo, gusano?

—Por lo visto, sabes la respuesta a esa pregunta, señora —repuso, cansado—. Fuiste tú quien acudió a mí. Te serviré —añadió al verla henchida de ira como hirvientes nubarrones negros de una tormenta

de verano—, siempre y cuando tus intereses coincidan con los míos.

—Coinciden, te lo aseguro.

Le tomó la cara entre las manos y lo besó en los labios lenta y prolongadamente.

Rhys no se inmutó a pesar de que los labios de la diosa escocían como sal en una herida reciente. Tampoco respondió al beso. Zeboim lo apartó de un empellón.

—Quédate con tu chucho, pues —dijo malhumorada—. Y ahora, lo primero que has de hacer es encontrar a Mina. Quiero... ¿Adónde vas, monje? La calzada es en esa dirección.

Rhys se encaminaba de vuelta al monasterio.

—Te lo dije antes. Primero he de enterrar a mis muertos.

—¡De eso nada! —bramó Zeboim—. No hay tiempo para esas tonterías. ¡Tienes que ponerte en marcha de inmediato!

Rhys siguió caminando.

Un rayo se descargó desde el cielo despejado y cegó al monje; cayó tan cerca que chisporroteó en su sangre y le puso de punta el vello de la cabeza y de los brazos. Un horrendo trueno estalló a su lado y lo dejó sordo. El suelo se sacudió y el monje cayó de rodillas. Una lluvia de fragmentos de piedra y tierra se precipitó sobre los dos, y *Atta* soltó un gañido y lloriqueó.

Zeboim señaló el inmenso cráter.

—Ahí tienes un agujero, monje. Entierra a tus muertos.

Le dio la espalda en medio de una bocanada de viento y una descarga de lluvia, y desapareció.

—¿Qué he hecho, *Atta*?. —gimió Rhys mientras se levantaba del suelo.

Por la expresión confusa de los ojos de la perra, por lo visto ella le hacía la misma pregunta.

Rhys enterró a los muertos en la tumba común que le había proporcionado la diosa. Trabajó a lo largo de toda la noche para conseguir que los cadáveres tuvieran cierta apariencia de paz y para trasladarlos uno a uno desde el comedor hasta el lugar de enterramiento, donde los tendió sobre la tierra blanda y húmeda. Cuando los tuvo a todos colocados, tomó la pala y empezó a llenar la tumba de tierra. El dolor de cabeza se había mitigado con el beso de la diosa, una bendición que ni siquiera se había dado cuenta que le había otorgado hasta que Zeboim se hubo marchado.

No obstante, estaba agotado física y psíquicamente, y no había bendición que aliviara aquello. Tal vez el agotamiento respondía a la impresión que tenía de que su cuerpo era uno de los que había en la tumba y que los pegotes de tierra caían sobre él y lo iban enterrando.

La noche casi había llegado a su fin cuando echó la última palada de tierra en la tumba común. No rezó. Había renunciado a Majere y

dudaba que a Zeboim le interesaran sus plegarias.

Necesitaba dormir.

Rhys se volvió, llamó a *Atta* y se dirigió a su celda; allí se dejó caer en el jergón y se quedó dormido.

Despertó de repente, no con el tañido de la campana sino por la dolorosa ausencia de esa llamada.

7

Una vez que los muertos descansaron en paz, Rhys tuvo que pensar en los vivos. No podía iniciar el viaje abandonando al ganado para que muriera de hambre o presa de las alimañas. Ahora era responsabilidad suya su cuidado. *Atta*, los otros perros y él condujeron a las ovejas y a las vacas los kilómetros que los separaban del pueblo más cercano; tuvieron que hacer todo el camino bajo un torrencial aguacero que convirtió los caminos en un barrizal. Obviamente, a Zeboim no le complacía el retraso.

La última vez que Rhys había recorrido esa calzada había sido quince años atrás, cuando se dirigía al monasterio. No había vuelto a pisarla, ya que no había abandonado el monasterio en todos esos años. Contempló el mundo al que regresaba y lo halló empapado, gris y apenas cambiado. Los árboles eran más altos. Los setos, más densos. La calzada parecía estar más transitada que años atrás, lo que significaba que el pueblo debía de haber prosperado. Se cruzó con varias personas en el camino, pero iban ensimismadas en sus propios asuntos y no respondieron a su saludo, aunque varias los maldijeron a él y a su ganado por obstruirles el camino y estorbarles. Eso le recordó a Rhys por qué había abandonado el mundo y lamentó regresar a él. Lo lamentó, pero estaba decidido.

Los aldeanos aceptaron agradecidos el regalo del monje, aunque se sintieron un tanto alarmados cuando Rhys les contó que hacía aquello porque los otros monjes habían muerto de una enfermedad y que el único superviviente era él. Les aseguró que no había peligro de contagio. Eso, y el aspecto de las bien alimentadas vacas de leche y las sanas ovejas bastó para persuadir a los aldeanos de que podían aceptar sin peligro aquella riqueza inesperada.

Rhys remoloneó un poco en las afueras del pueblo para ver a los aldeanos que conducían al ganado a los prados. También les había dado los perros pastores. Los hermanos y hermanas de *Atta* se alinearon detrás para mantener unido el rebaño y guiarlo colina arriba.

Atta se había sentado al lado de Rhys y observaba con tristeza la marcha de la manada en la que había nacido y que la dejaba atrás. Luego miró a Rhys, expectante, a la espera de que le diese la orden de correr a reunirse con los demás. El monje le acarició las orejas y con una señal le dio la orden de «quieta».

En ningún momento había pensado regalarla, ni siquiera ante la orden de la diosa. *Atta* lo había defendido cuando él no estaba en condiciones de hacerlo por sí mismo. Había arriesgado la vida por salvar la suya. Existía un vínculo entre los dos que Rhys no soportaba

romper. Al menos necesitaba una compañera en quien confiar. Quedaba descartado confiar en Zeboim.

Rhys regresó al monasterio y limpió el comedor hasta no dejar traza de los terribles asesinatos. Hecho esto, hizo otro tanto con la cocina. Como no sabía si el veneno desaparecería al fregar, no quiso correr el riesgo y rompió los cacharros de barro. Llevó ollas y cazuelas al arroyo, les puso piedras dentro y las hundió en la zona más profunda. No dejó rastros detrás.

Terminada aquella última y horrible tarea, dio una vuelta final por los edificios, que estaban terriblemente silenciosos. Las posesiones más valiosas de los monjes eran sus libros, que guardó en lugar seguro hasta que hubiera un representante del Profeta de Majere que estuviese en condiciones de ir allí para hacerse cargo. Rhys pararía en el primer templo de Majere que viera para mandar un mensaje al Profeta. Entretanto, confiaba en que el dios cuidaría de lo suyo.

Rhys no tenía posesiones personales aparte de su emmide, que había sido un regalo del maestro siete años atrás. El emmide era un artefacto sagrado, hecho con madera de un árbol que, según se decía, era sagrado para Majere. Puesto que le había dado la espalda al dios, a Rhys no le pareció correcto conservar su regalo, así que dejó el emmide en la biblioteca, con los libros, apoyado contra una pared. Mientras salía de la estancia se sintió como si dejara atrás uno de sus brazos.

Se fue a su catre, pero esa noche el sueño lo rehuía a pesar de su extenuación. No lo acosaron los fantasmas de sus hermanos asesinados. Sin embargo, estaban en su corazón. Veía sus rostros ante sí, oía sus voces. También oía la mano de la impaciente diosa que golpeaba el tejado. No paró de llover en toda la noche.

Había planeado emprender viaje antes de que amaneciera, pero ya que no podía dormir tanto daba ponerse en marcha antes. Guardó pan, carne seca y manzanas para *Atta* y para él en una bolsa de cuero, se cargó ésta al hombro y llamó a la perra con un silbido.

Al ver que el animal no acudía salió a buscarla, casi seguro de saber dónde se hallaba.

La encontró tendida junto al aprisco vacío, la mirada triste, desconcertada.

—Sé cómo te sientes, pequeña—dijo Rhys.

Volvió a silbar y la perra se levantó y lo siguió, obediente.

Rhys no miró atrás.

La lluvia cesó en el momento en que se pusieron en camino. Una niebla baja tapizaba el valle. El sol naciente era una espeluznante mancha borrosa de color rojizo cuya luz intentaba traspasar la niebla gris como si ésta fuese estopilla. La humedad condensada se escurría

de las hojas de los árboles e iba a caer al suelo mojado con un goteo sordo. Todos los sonidos se oían amortiguados.

Rhys tenía mucho en que pensar mientras caminaba. Dejó que *Atta* se desplazara libremente, un trato excepcional para un perro pastor. El animal podía meterse en los arbustos en busca de conejos, o ladrar a las ardillas, o reconocer el terreno adelantándose a su amo y regresar a la carrera con la lengua colgando y los ojos relucientes. Pero no hizo nada de eso, sino que trotó a su lado, gacha la cabeza y la cola caída. Rhys esperaba que se animara una vez que hubieran dejado atrás el territorio familiar, lejos del olor persistente de las ovejas y de los otros perros.

Cuando había llevado el ganado al pueblo había preguntado a los aldeanos si habían visto pasar a un clérigo de Kiri—Jolith hacía poco. Ninguno de ellos había visto nada. A Rhys no le sorprendió. El pueblo se encontraba al nordeste del monasterio, mientras que la ciudad de Staughton —el hogar de Lleu— se hallaba hacia el sur. No había razón para que Lleu no regresara a Staughton. Siempre podía inventarse un cuento convincente para explicar la desaparición de sus padres. En la actualidad viajar era peligroso, sobre todo en Abanasinia, donde hombres fuera de la ley vagaban por campo abierto. Sólo tenía que discurrir una historia de un ataque de ladrones en el que sus padres habían sido asesinados y él había salido herido, y le creerían.

Rhys iba tan absorto en sus pensamientos que no echó en falta a *Atta* hasta que una enorme rata se cruzó en su camino y la perra no salió corriendo tras ella. Se paró y silbó, pero *Atta* no apareció. Se le ocurrió la idea de que quizá el animal había regresado con su manada. Sería lógico. Habría tomado una decisión, al igual que había hecho él. Sin embargo, tenía que asegurarse de que el animal se encontraba bien y a salvo. Giró sobre sus talones, con el ánimo por los suelos, y faltó poco para que topara contra la diosa que, con su característica impetuosidad, apareció sin previo aviso ante él, cerrándole el paso. —¿Adonde vas? —demandó.

—Primero, a buscar a mi perra, señora, y después a Staughton, a buscar a mi hermano.

—Olvídate de la perra. Y olvídate de tu hermano —ordenó Zeboim, autoritaria—. Quiero que busques a Mina. —Señora...

—Majestad para ti, monje —lo interrumpió Zeboim en tono altanero. —Ya no soy monje, majestad.

—Sí que lo eres. Serás mi monje. Si Majere puede tener monjes, ¿por qué no voy a poder tenerlos yo? Claro que tendrás que llevar una tánica de otro color. Mis monjes vestirán de color verde mar. Bien, monje de Zeboim, ¿qué era lo que ibas a decir?

Rhys vio que su ropa cambiaba del sagrado color naranja de Majere a un verde que supuso que recordaba el del océano. Nunca

había visto el mar, así que no podía juzgar si lo era o no. Se exhortó a tener paciencia y respiró profundamente antes de hablar.

—Como señalaste ayer, ni siquiera sé quién es esa tal Mina. No sé nada sobre ella, pero sí conozco a mi hermano y...

—Era la cabecilla de los caballeros negros durante la Guerra de los Espíritus. Hasta vosotros, los monjes que vivís aislados, tenéis que haber oído hablar de la Guerra de los Espíritus —dijo Zeboim al reparar en la expresión en blanco del monje.

Rhys sacudió la cabeza. Los monjes habían oído historias que contaban los viajeros sobre una Guerra de los Espíritus, pero casi no habían prestado atención. Las guerras entre los vivos no les concernían, como tampoco las guerras entre vivos y muertos. Zeboim puso los ojos en blanco ante tamaña ignorancia.

—Cuando mi venerada madre, Takhisis, robó el mundo, sacó del agua a una huérfana llamada Mina y la hizo su discípula. Mina fue por el mundo difundiendo la palabra del Unico, realizando ostentosos milagros y dirigiendo un ejército de fantasmas. Así se las arregló para convencer a los necios mortales de que sabía de qué hablaba.

—Así que Mina es discípula de Takhisis —dijo Rhys.

—Era —corrigió Zeboim el tiempo verbal—. Cuando mamá recibió su merecido por su traición, Mina lloró a su diosa y se llevó el cadáver. Según se cuenta, estaba preparada para acabar con su miserable vida, pero Chemosh decidió utilizarla. La sedujo y ahora ha transferido su lealtad a él. Mina es quien convirtió a tu candido hermano en un asesino. Es a ella a quien debes encontrar. Es mortal y, en consecuencia, el eslabón débil en la cadena de mando de Chemosh. Párala, y lo habrás parado a él. Admito que no será fácil —reconoció la diosa, que añadió a regañadientes—: Esa mocosa tiene cierto encanto.

—¿Y dónde encuentro a esa Mina? —preguntó Rhys.

—Si lo supiera, ¿crees que me molestaría contigo? —estalló Zeboim—. Me ocuparía de ella personalmente. Chemosh la encubre en una oscuridad que ni siquiera mis ojos pueden penetrar.

—¿Y qué hay de otros ojos, como los de otros dioses? Tu padre, Sargonnas...

—¡Ese estúpido imbécil! Está demasiado absorto en sus asuntos, como todos los demás. Ninguno de los dioses tiene cabeza para darse cuenta de que Chemosh ha desarrollado una ambición peligrosa. Se propone apoderarse de la corona de mi madre. Planea desestabilizar el equilibrio y sumir a Krynn en otra guerra. Soy la única que se ha dado cuenta —añadió con altanería—. La única con coraje para desafiarlo.

Rhys enarcó una ceja. La idea de contemplar a la cruel y calculadora Zeboim como paladín de los inocentes era chocante. Con inquietud, Rhys comprendió que había algo más. Aquello olía a una

lucha personal entre Zeboim y Chemosh. Y lo iban a pillar en medio, entre el yunque de uno y el martillo del otro. Le resultaba difícil aceptar el hecho de que los dioses de la luz estuviesen ciegos a esa maldad. Sin embargo, sabría algo más una vez que estuviera de vuelta en el mundo. Se mantuvo en silencio, pensativo.

—Bien, hermano Rhys, ¿a qué esperas? —demandó Zeboim—. Te he dicho todo lo que necesitas saber. ¡Ponte en marcha!

—No sé dónde está Mina... —empezó Rhys.

—Búscala —espetó la diosa.

—... pero sé dónde está mi hermano —continuó Rhys—. O, al menos, dónde es muy probable que esté.

—Te dije que te olvidaras de tu hermano...

—Cuando encuentre a mi hermano —siguió pacientemente el monje—, le haré preguntas sobre Mina. Con suerte, me conducirá hasta ella o, como mínimo, me dirá dónde encontrarla.

Zeboim había abierto la boca para gritar otra vez, pero cambió de opinión.

—Eso tiene cierta lógica —concedió de mala gana—. Puedes seguir con la búsqueda de tu hermano.

Rhys hizo una reverencia de agradecimiento.

—Pero no debes perder tiempo buscando a tu chucho —añadió la diosa—. Y quiero que hagas un pequeño desvío. Puesto que tienes que vértelas con

Chemosh, necesitarás a alguien que sea un experto en los muertos vivientes. No creo que tú tengas esos conocimientos, ¿verdad?

Rhys tuvo que admitir que no los tenía. Los monjes de Majere se ocupaban de la vida, no de la muerte.

—Hay una ciudad a unos treinta kilómetros al este de aquí. En esa ciudad hay un cementerio, donde encontrarás a la persona que buscas. Acude allí todos los días a medianoche. Es mi regalo para ti —dijo Zeboim, complacida consigo misma por su magnanimidad—. Será tu compañero. Necesitarás su ayuda para ocuparte de tu hermano, así como de otros seguidores de Chemosh que podrías encontrar.

A Rhys no le agradaba la idea de un compañero que no sólo era compinche de Zeboim sino que también, al parecer, se pasaba las noches perdiendo el tiempo en cementerios. Pero no quería discutir sobre ello. Al menos echaría un vistazo a esa persona y, tal vez, le haría algunas preguntas. Cualquiera con conocimientos sobre los muertos vivientes seguramente también estaría versado en Chemosh.

—Gracias, majestad.

—No hay de qué. Quizá tu opinión sobre mí sea más favorable de ahora en adelante.

La diosa empezaba a desaparecer, a difuminarse en la niebla matinal, cuando añadió algo:

—Veo que tu chucho viene por la calzada. Por lo visto te dejaste algo. Tienes permiso para esperar a esa perra.

La niebla se levantó, evaporada por el sol. *Atta* recorría la calzada en su dirección y llevaba algo en la boca. Rhys la miró de hito en hito, estupefacto.

Atta llevaba su bastón.

La perra soltó el emmide a sus pies y alzó la vista hacia él mientras movía la cola con entusiasmo y la lengua le colgaba en lo que en ella era una sonrisa.

Rhys se arrodilló delante de ella y le acarició las orejas y la espesa capa de pelo del lomo y el pecho.

—Gracias, *Atta*— dijo, y añadió en voz queda—: Gracias, Majere.

El emmide encajaba perfectamente en su mano, como algo justo y correcto. Majere se lo había devuelto; era un claro mensaje de que, a pesar de no recibir más dones del Dios Mantis, Rhys tenía al menos el perdón y la comprensión del dios.

El monje se puso de pie con el emmide empuñado en la mano y la perra a su costado. Les llevaría un día de caminata llegar a la ciudad.

La noche les presentaría el regalo de Zeboim.

8

El cementerio era antiguo y se remontaba a la fundación de la ciudad. Separado de la población por una arboleda, el cementerio se hallaba bien conservado, con las estelas funerarias en buenas condiciones y las malas hierbas recortadas. En algunas tumbas se habían plantado flores que estaban rebrotando, y su aroma perfumaba la noche. Otras aparecían decoradas con objetos queridos para quienes habían partido. Una muñeca de trapo yacía en una pequeña tumba.

Rhys se encontraba en la arboleda, al amparo en las sombras, porque quería ver al misterioso personaje antes de hablar con él. *Atta* se había echado a sus pies y, aunque daba una cabezadita, seguía alerta.

La noche avanzó y se acercó a la mitad de su curso, a la frontera entre un día y el siguiente. Los murciélagos surcaban el aire y se daban un atracón de insectos. Rhys se lo agradeció, ya que los mosquitos se habían dado un festín con él. Un buho ululó para marcar su territorio. En la distancia, le respondió otro. En el cementerio, vacío a excepción de los muertos en su eterno descanso, reinaba la tranquilidad.

Atta se incorporó de repente, tiesas las orejas, el cuerpo tembloroso, tensa y alerta. Rhys le acarició ligeramente la cabeza, y la perra se quedó quieta a su lado.

Una persona entró en el cementerio y caminó entre las estelas, que a veces tocaba con la mano dándoles una breve y familiar palmada.

Rhys estaba desconcertado. No había sabido qué podía esperar: un clérigo de Zeboim, tal vez un nigromante o incluso un hechicero de negra túnica, seguidor del dios oscuro, Nuitari. Ni en sus suposiciones más descabelladas había imaginado aquello.

Un kender.

Lo primero que pensó Rhys fue que ésa era la idea que Zeboim tenía de una chirigota, pero la diosa no le encajaba como alguien que gastara bromas divertidas por gusto, sobre todo cuando estaba tan interesada en encontrar a la tal Mina. Se preguntó si el kender sería realmente la persona con la que tenía que encontrarse o si su aparición era una coincidencia. Rhys lo descartó tras pensarlo un momento. Por lo general la gente no acudía a los cementerios en mitad de la noche. El kender había llegado a la hora señalada y, a juzgar por la forma en que caminaba y charlaba, frecuentaba el cementerio.

—Hola, Simón Labrador —dijo el kender mientras se acuclillaba junto a una tumba—. ¿Qué tal estás hoy? ¿Va todo bien? Te alegrará

saber que el trigo mide ya más de quince centímetros. Sin embargo, ese manzano que te preocupaba no tiene muy buen aspecto.

El kender hizo una pausa, como si esperase una respuesta.

Rhys lo observaba, perplejo.

El kender soltó un suspiro triste y se puso de pie. Fue a la siguiente tumba, la que tenía la muñeca de trapo, y se sentó al lado.

—Hola, Flor. ¿Quieres jugar a las pulgas? ¿Mejor una partida de khas? Me he traído el tablero y todas las fichas. Bueno, casi todas. Por lo visto he extraviado una torre.

El kender se palmeó una bolsa grande que llevaba colgada al hombro y miró la tumba con expectación.

—Flor —llamó—, ¿estás ahí?

Suspiró tristemente y sacudió la cabeza.

—No hay nada que hacer —dijo, hablando consigo mismo—. No hay nadie. Todos se han ido.

El kender se mostraba tan triste y angustiado que Rhys sintió lástima por él. Si aquello era un tipo de demencia, entonces se manifestaba de un modo extraño. No obstante, no daba la impresión de que el kender estuviera loco. Parecía hallarse en su sano juicio y, aparte de estar muy delgado y demacrado, como si no hubiese comido casi, su aspecto era bastante saludable.

Llevaba el cabello recogido en el clásico copete de los kenders, que le colgaba por la espalda. Vestía ropa de colores más discretos de lo que era habitual en su raza, con chaleco y calzones oscuros. (En esto Rhys se equivocó cuando, en la oscuridad, creyó que eran negros. Más tarde descubriría, a la luz del día, que eran de un profundo pero brillante tono púrpura.)

El monje sentía curiosidad ahora. Se acercó al cementerio y pisó de forma deliberada en ramitas y removió hojas para que el kender lo oyera llegar.

Atta, que husmeaba el aire ante el desconocido olor a kender, caminó a su lado.

—Hola... —empezó Rhys.

Para su sorpresa, el kender se levantó de un brinco y se metió detrás de una estela alta.

—Vete —dijo—. No queremos aquí a los de tu clase.

—¿Los de mi clase? —repitió Rhys, que se detuvo—. ¿A quién te refieres? —Se preguntó si el kender tendría algo contra los monjes.

—A los vivos —contestó el kender. Agitó las manos como quien espanta gallinas—. Aquí estamos muertos todos. Los vivos no pertenecen a esto. Vete.

—Pero tú estás vivo —arguyó suavemente Rhys.

—Soy diferente —dijo el kender—. Y no, no soy de los aquejados —añadió con aire ofendido—, así que borra esa expresión de lástima

de tu cara.

Rhys recordaba haber oído algo sobre kenders aquejados, pero no tenía presente qué los aquejaba, así que lo pasó por alto.

—No te tengo lástima. Siento curiosidad —manifestó mientras avanzaba entre las estelas—. Tampoco es mi intención ser irrespetuoso con los venerables muertos ni quiero perjudicarlos en nada. Te oí hablar con ellos...

—Tampoco estoy loco, si es eso lo que piensas —proclamó el kender desde detrás de la estela.

—En absoluto —se apresuró a negar el monje con afabilidad.

Se sentó cómodamente cerca de la estela de Simón Labrador, abrió la bolsa y sacó una tira de carne seca. Partió un trozo para *Atta* y empezó a masticar un bocado. Llevaba muchas especias y el fuerte olor impregnó el aire nocturno. La nariz del kender se encogió y sus labios se movieron.

—Extraño lugar para una merienda campestre —comentó el hombrecillo.

—¿Te apetece un poco? —preguntó Rhys al tiempo que le tendía una larga tira de carne.

El kender vaciló y miró al monje con desconfianza.

—¿No te da miedo que me acerque a ti? Podría robarte algo.

—No tengo nada que pueda robarse —contestó Rhys con una sonrisa, todavía tendida la mano con la carne.

—¿Y el perro? —preguntó el kender—. ¿Muerde?

—*Atta* es una hembra —respondió Rhys—. Y sólo hace daño a los que le hacen daño a ella o a quienes están bajo su protección.

Hizo un gesto ofreciendo otra vez el trozo de carne.

Despacio, cautelosamente, sin apartar la mirada desconfiada de la perra, el kender salió de detrás de la estela. Corrió hacia la carne, se la arrebató a Rhys de la mano y la devoró con avidez.

—Gracias —masculló con la boca llena.

—¿Quieres más? —preguntó Rhys.

—Eh... sí. —El kender se sentó al lado de Rhys y aceptó otra tajada de carne y un trozo de pan.

—No comas tan de prisa —le aconsejó el monje—. Acabarás con dolor de estómago.

—Hace dos días que me duele —comentó el kender—. Está realmente rico esto.

—¿Cuánto hace que no comes como es debido?

—No me acuerdo —contestó el kender al tiempo que se encogía de hombros. Alargó la mano y dio una palmadita a *Atta* en la cabeza, cosa que el animal admitió de buen grado—. Tienes una bonita perra.

—Perdona si digo esto, y no es con ánimo de ofender, pero por lo general tu raza no tiene dificultad en adquirir comida o cualquier otra

cosa que quiera.

—Te refieres a tomar prestado —dijo el kender, cuya expresión se tornó más alegre. Se acomodó al lado de *Atta* y siguió haciéndole caricias—. A decir verdad no se me da bien eso. Como solía decir mi padre, soy «todo pulgares y dos pies izquierdos». —Señaló con la cabeza hacia las tumbas—. Con ellos es mucho más fácil llevarse bien. Ninguno me ha acusado nunca de quitarles nada.

—¿A quiénes te refieres al decir «ellos»? —preguntó Rhys—. ¿A los que están enterrados aquí?

El kender agitó la mano grasienta.

—A los que están enterrados en cualquier parte. Los vivos son mezquinos. Los muertos son más apacibles. Más amables. Más comprensivos.

Rhys miró fijamente al kender. Puesto que tienes que vértelas con Chemosh, necesitarás a alguien que sea un experto en los muertos vivientes.

—¿Quieres decir que puedes comunicarte con los muertos?

—Soy lo que ellos llaman un «acechador nocturno». —El kender ofreció la mano—. De nombre Beleño. Beleño Higochumbo.

—Yo me llamo Rhys Alarife —se presentó el monje al tiempo que tomaba la pequeña mano y la estrechaba—. Y ésta es *Atta*.

—Hola, Rhys. Hola, *Atta*— saludó el kender—. Me gustas, *Atta*. Y tú también, Rhys. No eres excitable, como la mayoría de los humanos que he conocido. Supongo que no tendrás más de esa carne seca, ¿verdad? —añadió con una mirada melancólica a la bolsa de cuero.

Rhys le tendió la bolsa. Por la mañana se reaprovisionaría de víveres. Alguien de la ciudad necesitaría que le cortaran leña o que le hicieran otras tareas. Beleño se terminó la carne y casi todo el pan, del que compartió troci—tos con *Atta*.

—¿Qué es un acechador nocturno? —preguntó Rhys. —¡Vaya! creía que todo el mundo nos conocía. —Beleño miraba a Rhys con estupefacción—. ¿Dónde has estado metido? ¿Debajo de una piedra? —Podría decirse que sí. —El monje sonrió—. Pero me interesa. Cuéntame. —¿Sabes lo de la Guerra de los Espíritus? —He oído mencionarla.

—Bien, lo que pasó es que cuando Takhisis robó el mundo cerró todas las salidas, por así decirlo, para que todos los que murieran quedaran atrapados en el mundo. Sus almas no podían seguir adelante. Algunos, en su mayoría místicos y, por lo general, nigromantes, descubrieron que podían comunicarse con esas almas de muertos. Mis padres eran místicos, no nigromantes —agregó apresuradamente Beleño—. Los nigromantes no son buena gente. Quieten controlar a los muertos. Mis padres sólo querían hablar con ellos y ayudarlos. Los muertos se sentían desdichados y perdidos

porque no tenían adonde ir.

Rhys miraba fijamente al kender. Beleño hablaba de todo aquello en un tono tan desapasionado que costaba trabajo pensar que el kender mentía, pero la idea de que los vivos sostuviesen conversaciones con los muertos era difícil de asimilar.

—Acompañaba a mis padres cada vez que visitaban un cementerio o una cripta o un mausoleo —seguía diciendo Beleño—. Jugaba con ellos mientras mis padres trabajaban.

—¿Jugabas con los muertos? —lo interrumpió Rhys.

El kender asintió con un enérgico cabeceo.

—Nos divertíamos mucho. Jugábamos a las tres en raya, a la zapatilla por detrás, al pañuelo, al rey de la cripta. Un Caballero de Solamnia muerto me enseñó a jugar al khas. Un ladrón muerto me mostró cómo esconder una judía debajo de tres cascaras de nueces y moverlas muy de prisa para que después la gente adivinara en cuál estaba oculta. ¿Quieres ver eso? —preguntó con ansiedad.

—Quizá más tarde —contestó amablemente Rhys.

Beleño hurgó en la bolsa y, al no encontrar nada más de comer, se la devolvió al monje. Después se recostó cómodamente en la estela. *Atta*, viendo que no habría más carne de momento, apoyó la cabeza en las patas y se quedó dormida.

—Así que ahora, Beleño, sigues realizando el trabajo de tus padres, ¿no? —¡Ojalá! —El kender soltó un sonoro suspiro. —¿Qué ha pasado?

—Todo cambió. Takhisis murió. Los dioses regresaron. Las almas quedaron libres de proseguir su camino. Y ya no tengo a nadie con quien jugar.

—Todos los muertos se marchan de Krynn.

—Bueno, todos no —rectificó Beleño—. Todavía están otros espíritus, como ánimas, zombis, aparecidos, guerreros esqueletos, espectros, etcétera. Pero actualmente es más difícil dar con ellos. Por lo general los nigromantes y los clérigos de Chemosh les echan el guante antes de que pueda llegar hasta ellos.

—Chemosh —repitió Rhys—. ¿Qué sabes de él? ¿Eres seguidor suyo?

—¡Puaj, no! —exclamó Beleño con un estremecimiento—. Chemosh no es un dios agradable. Hace daño a los espíritus, los convierte en esclavos. No venero a ningún dios. Sin intención de ofenderte.

—¿Y por qué iba a ofenderme?

—Porque eres un monje. Lo sé por la túnica, aunque es un poco extraña. Nunca había visto ese color verde tan raro. ¿Quién es tu dios?

El nombre de Majere acudió a los labios de Rhys fácil y prestamente, pero el monje contuvo la lengua.

—Zeboim —contestó.

—¿La diosa del mar? ¿Eres marinero? Siempre he pensado que me gustaría viajar por el mar. Tiene que haber montones y montones de cuerpos en el fondo del océano, todos los que murieron en naufragios o que las tormentas arrastraron de los barcos.

—No soy marinero —contestó Rhys, que cambió de tema—. Entonces ¿qué has estado haciendo desde la Guerra de los Espíritus?

—He viajado de ciudad en ciudad buscando un muerto con el que hablar —dijo el kender—. Pero la mayoría de las veces sólo he conseguido que me metan en la cárcel. Tampoco es tan malo. Por lo menos me dan de comer.

Estaba delgado y desnutrido, y aunque hablaba con alegría parecía tan desdichado que Rhys tomó una decisión. Aún no había decidido si el kender se encontraba loco o en su sano juicio, si mentía o era sincero (todo lo sincero que podía ser un kender). Sin embargo, supuso que merecía la pena descubrirlo. Además de que prefería no ofender a su temperamental diosa, que le había hecho aquel extraño regalo.

—Lo cierto es, Beleño, que me mandaron aquí a buscarte —dijo Rhys.

El kender se levantó de brinco, y *Atta* se despertó con un sobresalto.

—¡Lo sabía! ¡Eres un alguacil disfrazado!

—No, no —se apresuró a negar Rhys—. Soy un monje, de verdad. Zeboim es la que me mandó.

—¿Una diosa que me busca? —preguntó el kender, alarmado—. Eso es peor que un alguacil.

—Beleño... —empezó Rhys.

Reaccionó demasiado tarde. Con un ágil brinco, el kender salvó la estela y puso pies en polvorosa. Al haber pasado la vida huyendo de persecuciones, el kender era veloz y ágil. Una buena comida le había dado fuerzas, y conocía bien el entorno. Rhys no podría alcanzarlo, pero no se hallaba solo. —*Atta*, ¡trae!

La perra estaba de pie y, al oír la orden familiar, empezó a obedecer de forma instintiva, pero se frenó y se volvió a mirar a Rhys con expresión perpleja.

«Haré lo que quieres, amo, pero ¿dónde están las ovejas?», parecía preguntar.

—¡Trae! —repitió firmemente el hombre al tiempo que señalaba al kender que huía.

Atta lo miró durante un par de segundos más para estar segura de que había entendido y después echó a correr por el cementerio en persecución del kender.

El animal utilizó con Beleño las mismas tácticas que habría

utilizado con una oveja: se le aproximó por el flanco izquierdo en un amplio círculo, sin mirarlo para no asustarlo, y después giró delante de él para que se volviera y obligarlo a ir hacia Rhys.

Al percibir un manchón blanco y negro por el rabillo del ojo, Beleño torció y corrió en otra dirección. *Atta* seguía delante de él, y no tuvo más remedio que girar otra vez. Por tercera vez apareció al frente, y por tercera vez el kender se vio obligado a girar.

El animal no lo atacaba. Cuando él aflojaba el paso, la perra hacía otro tanto. Cuando él se paraba, *Atta* se tumbaba en el suelo y lo miraba con tal fijeza con sus ojos castaños que a Beleño le costaba trabajo apartar la vista. En el momento en el que se ponía en movimiento, ella se levantaba. Beleño probó con todos los virajes y quiebros que conocía, pero siempre la encontraba delante de él, el cuerpo ágil y pequeño de la perra girando una y otra vez para desviarlo. Sólo podía moverse libremente en una dirección, y ésta era de la que había salido.

Al cabo, jadeante, Beleño se encaramó a una estela y se quedó allí, tembloroso.

—¡Aléjate de mí! —chilló.

—Es suficiente, *Atta* —dijo Rhys, y la perra se relajó y se acercó a él para que le diera unas palmaditas en la cabeza.

El monje se acercó a donde estaba encaramado el kender.

—No estás metido en un lío, Beleño. Todo lo contrario. Voy a realizar una misión y necesito tu ayuda.

Los ojos del kender se abrieron de par en par.

—¿Una misión? ¿Mi ayuda? ¿Estás seguro?

—Sí, por eso me mandó mi diosa en tu busca.

Rhys le contó todo lo que había pasado, desde la llegada de su hermano al monasterio hasta el terrible crimen que había cometido. Beleño escuchó fascinado, aunque interpretó mal el objetivo de la misión. Se bajó de un salto de la estela y cogió la mano de Rhys.

—¡Tenemos que regresar allí inmediatamente! —dijo a la par que intentaba tirar de él—. Donde enterraste a tus amigos.

—No —repuso firmemente el monje—. Hemos de encontrar a mi hermano.

—Pero todos esos espíritus agitados me necesitan —dijo Beleño en tono suplicante.

—Ahora están con su dios —manifestó Rhys. —¿Estás seguro?

—Sí —respondió el monje, y era cierto—. Debemos encontrar a mi hermano y detenerlo antes de que haga daño a alguien más. Tenemos que descubrir lo que Chemosh le hizo para que pasara de ser un clérigo de Kiri—Jolith a ser un seguidor del Señor de la Muerte. Tú te puedes comunicar con los muertos, cosa que podría ser útil, además de que lo puedes hacer sin levantar sospechas. No te puedo pagar

nada —añadió—, porque a los monjes se nos prohibe aceptar pago alguno excepto lo que necesitemos para sobrevivir.

—Con más carne como la que acabamos de comer me daría por satisfecho. Y será estupendo tener un amigo —dijo Beleño, entusiasmado—. Un amigo vivo de verdad. —Miró a la perra.

«Supongo que tendrás que llevarla, ¿no?

—*Atta* es una buena guardiana así como una buena compañera. No te preocupes. —Rhys posó la mano en el hombro del kender con aire tranquilizador—. Le caes bien, por eso te persiguió. No quería que te marcharas.

—¿De veras? —Beleño parecía complacido—. Creía que me arreaba como si fuera una oveja o algo así. Pero si le caigo bien, entonces es distinto. A mí también me cae bien.

La oscuridad ocultó la sonrisa de Rhys.

—Me alojo con un granjero que vive cerca. Pasaremos la noche allí y nos pondremos en marcha de buena mañana.

—Los granjeros no suelen dejarme entrar en sus casas —comentó Beleño, que se puso a andar al lado del monje, dando dos pasos por cada uno de los del hombre a causa de sus cortas piernas.

—Me parece que éste te dejará una vez que le haya explicado lo mucho que *Atta* te aprecia —predijo Rhys.

La perra estaba tan encariñada con el kender que se tumbó encima de sus piernas toda la noche y no lo perdió de vista un solo momento.

9

A Rhys no le resultó difícil dar con el rastro de su hermano. La gente recordaba claramente a un clérigo de Kiri—Jolith que se pasaba la noche de juerga en las tabernas y el día coqueteando con sus hijas. Rhys había estado temiendo descubrir que su hermano había vuelto a asesinar y lo sorprendió y lo alivió enterarse de que lo peor que había hecho era marcharse de la ciudad sin pagar la cuenta de la taberna.

Cuando preguntó si su hermano había hablado de Chemosh, todo el mundo pareció divertido y sacudió la cabeza. No les había mencionado una sola palabra de ningún dios, menos aún de uno como Chemosh. Lleu era un joven agradable y apuesto que quería divertirse, y no había nada malo en ser un poco imprudente y alborotador. La mayoría lo tenían por un buen tipo y esperaban que le fuera bien.

A Rhys le extrañó mucho aquello. No le encajaba la imagen que esa gente le daba de un alegre calavera con la del asesino despiadado que había matado brutalmente a diecinueve personas. Habría llegado a dudar que iba tras la pista de su hermano, pero todos reconocían a Lleu por la descripción física y por el hecho de llevar la túnica de Kiri—Jolith. No había muchos clérigos de ese dios en Abanasinia, donde su culto apenas empezaba a divulgarse.

Rhys sólo encontró un hombre que tenía algo malo que decir de Lleu Alarife, y era un molinero que le había dado alojamiento y comida a cambio de unos cuantos días de trabajo en el molino.

—Mi hija no ha vuelto a ser la misma desde entonces —le contó el molinero a Rhys—. Maldigo el día que vino y me maldigo a mí mismo por haberlo conocido. Mi Betsy era una muchacha obediente antes de que ése se fijara en ella. Muy trabajadora. Iba a casarse el mes que viene con el hijo de unos de los tenderos más prósperos de la ciudad. Era un buen matrimonio, pero eso se ha acabado ahora, gracias a tu hermano. Sacudió la cabeza con aire severo.

—¿Dónde está tu hija? —inquirió Rhys mientras miraba en derredor—. Si pudiera hablar con ella...

—Se ha ido —fue la corta respuesta del molinero—. La sorprendí cuando salía de casa a escondidas para encontrarse con él en plena noche. Le propiné la paliza que se merecía y la encerré en su cuarto. —Se encogió de hombros—. Después de unos cuantos días, se las arregló para salir de algún modo y no he vuelto a verle el pelo desde entonces. Pues adiós y hasta nunca.

—¿Se escapó con Lleu?

El molinero no lo sabía. No lo creía, porque Lleu se había marchado antes de que su hija se escapara, aunque era posible, admitió, que se hubiese escapado para ir a buscarlo. Pero, en realidad,

no parecía estar enamorada de él. El molinero no lo sabía y era evidente que tampoco le importaba, salvo por el hecho de haber perdido a una buena trabajadora y la oportunidad de que hubiese un matrimonio, a su entender, provechoso.

Rhys creía posible que su hermano hubiera seducido a la chica y la hubiera persuadido de que se escapara con él, pero, en tal caso, ¿por qué no habían huido juntos? Le parecía más probable que la muchacha hubiera abandonado un hogar sin amor y un futuro matrimonio de conveniencia. No había nada de siniestro en eso.

Aun así, el asunto preocupaba a Rhys. Pidió la descripción de la chica y preguntó por ella y por Lleu a lo largo de su viaje. Algunos la habían visto, otros lo habían visto a él, pero nadie los había visto juntos. Lo último que supo sobre la hija del molinero era que se había unido a una caravana que se encaminaba hacia el litoral. Su hermano, por lo visto, había comentado por encima algo sobre viajar a Haven.

Mientras Rhys hablaba con los vivos, Beleño se comunicaba con los muertos. Mientras el monje visitaba posadas y tabernas, el kender visitaba criptas y cementerios. Beleño había prohibido a Rhys que lo acompañara porque, según él, los muertos solían ser tímidos en presencia de los vivos.

—Es decir, la mayoría de los muertos —añadió el kender—. Los hay a quienes les gusta andar por ahí haciendo ruido con las cadenas y los huesos o les da por tirar sillas por las ventanas. He conocido unos cuantos a los que les encanta sacar la mano de la tumba y agarrar a la gente por el tobillo. Sin embargo, son la excepción.

—Gracias a los dioses —comentó secamente Rhys.

—Supongo que sí. —Beleño no parecía convencido—. Esos muertos son los que resultan interesantes. Suelen quedarse enganchados en lugar de salir pitando a otro plano de existencia superior y dejar a un amigo sin nadie con quien hablar.

Por lo visto el «plano superior» era un destino popular, ya que Beleño estaba teniendo problemas para comunicarse con los muertos, o eso decía. Los que encontraba no podían contarle nada de Chemosh. Desde el principio Rhys había sido escéptico en cuanto a la pretensión del kender, y ese escepticismo iba en aumento. Decidió seguirlo una noche, ver con sus propios ojos qué pasaba.

Esa noche Beleño estaba excitado porque se había enterado de que había un campo de batalla cerca. Los campos de batalla eran prometedores, explicó, porque a veces se abandonaba a los muertos allí, sin enterrar, para que se pudrieran bajo el sol o que los buitres dieran buena cuenta de ellos.

—Algunos espíritus son comprensivos y se limitan a marcharse y seguir adelante —explicó el kender—. Pero otros se lo toman como algo personal. Permanecen por el lugar a la espera de descargar su ira

sobre los vivos. Seguramente encontraré a alguno que tenga ganas de hablar.

—¿Y eso no puede resultar peligroso? —se interesó el monje.

—Bueno, sí —admitió el kender—. Algunos muertos desarrollan una actitud realmente desagradable y la toman con el primero con que se cruzan. Me he escapado por los pelos unas cuantas veces.

—¿Qué haces si te atacan? ¿Cómo te defiendes? No llevas armas.

—A los espíritus no les gusta ver acero —contestó Beleño—. O quizá sea el olor del metal. Nunca lo he tenido muy claro. Sea como sea, si alguno me ataca pongo pies en polvorosa, simplemente. Soy más rápido que cualquiera de esos sacos de huesos.

Cayó la noche y Beleño se marchó hacia el campo de batalla. Rhys dejó que el kender le sacara un buen trecho de ventaja y después, junto con *Atta*, fue en pos de él.

Era una noche clara. Solinari estaba menguante y Lunitari en fase llena, y su brillante resplandor teñía las sombras de un tono rojizo. El aire nocturno soplaba suave e iba cargado del perfume de las rosas silvestres. Las criaturas de la espesura se ocupaban de sus asuntos, y con sus susurros entre las hojas, sus ladridos y sus gruñidos causaban un sinfín de preocupaciones a *Atta*.

En lo que ahora consideraba su vida pasada, Rhys habría disfrutado al pasear en medio de la noche perfumada. En esa vida su espíritu habría estado sosegado y su alma, serena. No creía haber estado ciego a la maldad existente en el mundo, a la fealdad que encerraba la vida. Entendía que un extremo era necesario para equilibrar a su oponente. O, más bien, había creído que lo entendía. Ahora era como si la mano de su hermano hubiese arrancado una cortina para mostrarle una maldad que Rhys jamás había imaginado que existiera. Reconoció que, en cierto modo, había estado ciego porque sólo había visto lo que quería ver. No iba a permitir que eso volviera a pasar nunca.

Tenía mucho en que pensar mientras caminaba. Creía estar a punto de alcanzar a su hermano. Lleu había estado dos días antes en el último pueblo por el que Rhys había pasado. Había tomado la calzada a Haven, un camino por el que no era seguro viajar a causa de bandoleros y goblins. La gente que se atrevía a recorrerlo lo hacía en grandes grupos como medida de protección.

Rhys tenía poco que temer de los bandidos. «Pobre como un monje» era un dicho popular. Un vistazo a la túnica monacal (incluso ésta de un color tan inusitado) y los ladrones se darían media vuelta, contrariados.

El gruñido bajo de *Atta* hizo que Rhys dejara a un lado sus pensamientos y volviera a poner la atención en la tarea que le aguardaba. Habían llegado al campo de batalla y veía claramente a

Beleño merced a la luna roja, que sonreía reluciente allá en lo alto, como si a Lunitari todo aquello le pareciera muy divertido.

Rhys eligió un sitio en sombras debajo de un árbol que, a juzgar por las ramas quebradas, había quedado atrapado en medio del combate. Sintió cierto remordimiento de conciencia por espiar al kender, pero se trataba de un asunto demasiado importante, demasiado urgente para dejar algo al azar.

—Al menos le he concedido el beneficio de la duda a Beleño —le dijo a *Atta* mientras observaba al hombrecillo, que rondaba alegremente por el campo de batalla—. A cualquier otro lo habría llevaba a rastras a una celda, por demente, al oír semejante historia.

El campo de batalla era una gran extensión de terreno abierto de varios acres de longitud y de anchura. La batalla se había librado hacía sólo unos pocos años, y a pesar de que ahora el terreno estaba cubierto de hierba, todavía se distinguían algunas cicatrices dejadas por el conflicto.

Todas las armaduras y armas en buen estado las habían saqueado los vencedores o los lugareños. Atrás habían quedado picas rotas, piezas de armadura oxidadas, una bota desgastada, un guantelete desgarrado, flechas partidas. Rhys no tenía la menor idea de quién había luchado contra quién. Tampoco es que eso importara mucho.

Beleño seguía rondando de un lado para otro. Una vez se paró para recoger algo del suelo. Tras examinarlo con atención, lo metió en su saquillo.

Miró en derredor, suspiró con tristeza y a continuación llamó en voz alta, como haría un buen vecino:

—¡Hola! ¿Hay alguien en casa?

No contestó nadie. Beleño siguió caminando. Era una noche tranquila, serena, y Rhys notó que empezaba a entrarle sueño. Sacudió la cabeza para librarse del sopor, se frotó los ojos y bebió un poco de agua de la cantimplora. Entonces notó que *Atta* se ponía en tensión, tiesas las orejas.

—¿Qué...? —empezó, pero la voz se le quedó atascada en la garganta.

Beleño se había agachado para recoger un yelmo abollado. Complacido con su hallazgo, el kender se puso el yelmo. Era demasiado grande para él, pero eso no parecía importarle. Dio unos golpes en lo alto del casco con el puño e intento alzar la visera, que tenía más o menos a la altura de la barbilla.

Al estar hurgando la visera, que se había oxidado, no se percató de la fantasmal aparición que surgía del suelo casi en línea recta frente a él. Rhys sí la vio claramente e incluso entonces habría dudado de sus sentidos de no ser porque supo, por la mirada fija de *Atta* y los músculos rígidos de la perra, tensos bajo su mano, que ella también la

había visto.

El espectro tenía la talla y la corpulencia de un humano, más o menos. Iba vestido con armadura, aunque no una pieza sofisticada como la que llevaría un caballero; simplemente era un conjunto de piezas desechadas y acopladas para encajar unas con otras. No llevaba yelmo y en la cabeza tenía una herida horrenda, un tajo que había hendido el cráneo. Sus rasgos estaban crispados en un gesto ceñudo. El espectro alargó una mano fantasmal hacia el kender, que seguía cubierto con el yelmo, tan tranquilo, sin noción del espanto que tenía ante sí.

Rhys intentó advertirle, pero tenía la garganta y la boca tan secas que le fue imposible emitir sonido alguno. Podría haber mandado a *Atta*, pero la perra temblaba, aterrada.

—Guau, madre mía, qué frío hace de repente —dijo Beleño, cuya voz resonó dentro del yelmo.

Por fin se las arregló para aflojar la visera y ésta se alzó de golpe.

—¡Oh, vaya, hola! —dijo al espectro, que tenía la mano a unos centímetros de su cara—. Lo siento, no sabía que anduvieses por aquí. ¿Cómo estás?

Al oír la voz del kender, el espectro dejó caer la mano. Se quedó vacilante delante de Beleño, como si intentara decidir sobre algo.

Sobrecogido, Rhys escuchaba y observaba al tiempo que trataba de darle algún sentido a lo que estaba pasando. Nada, ni en su aprendizaje ni en sus plegarias ni en sus meditaciones, lo había preparado para algo así. Acarició a *Atta* para tranquilizar al animal y a la vez tranquilizarse a sí mismo. Era grato tocar algo cálido y vivo.

Beleño se quitó el yelmo y lo dejó caer al suelo.

—Lo siento. ¿Era tuyo? —Se fijó en que al espectro le faltaba casi la mitad del cráneo—. Oh, vaya, supongo que no. Probablemente te habría venido bien. De modo que las cosas no te han ido muy bien. ¿Te gustaría hablar conmigo de ello?

Por lo visto el espectro se puso a hablar, aunque Rhys no oía su voz. Sí vio que la mano espectral hacía gestos furiosos y la cabeza se giraba para mirar a lo lejos.

El kender escuchaba con tranquila atención, su expresión una mezcla de compasión e interés.

—Aquí no hay nada para ti ya —dijo finalmente—. Tu esposa se ha casado con otro. Tuvo que hacerlo, aunque lloraba por ti y te echaba de menos. Había que criar a los niños y ella sola no podía llevar la granja. Tus compañeros brindaron por ti y dijeron cosas como: «¿Recuerdas esa vez que Charley hizo tal y tal cosa?». Pero ellos también han seguido adelante con sus vidas. Tú necesitas seguir adelante con la tuya. No, no intento ser gracioso. La muerte forma parte de la vida. Una parte, digamos, oscura y callada, pero no por eso

deja de ser una parte. No consigues nada quedándote por aquí ni quejándote de lo injusto que fue todo. —Beleño escuchó un momento y luego añadió:

«Puedes enfocarlo así o puedes mirarlo desde el punto de vista de que lo desconocido está lleno de nuevas y atrayentes posibilidades. Cualquier cosa será mejor que esto, ¿verdad? Andar merodeando por aquí, solo y perdido. Al menos piensa en lo que te he dicho, ¿vale? ¿Por casualidad no jugarás al khas? ¿Quieres echar una partida antes de marcharte?

Por lo visto al espectro no le interesaba la proposición. La figura fantasmal empezó a disiparse como niebla bajo la luz de la luna.

—¡Oh, casi lo olvido! —gritó Beleño—. ¿Has visto a Chemosh o has sabido algo sobre él últimamente? Chemosh, el dios de los muertos. ¿Que nunca has oído hablar de él? Bueno, gracias de todos modos. ¡Buena suerte! Que tengas buen viaje.

Rhys intentó recoger los añicos de lo que él había creído que sabía sobre la vida y la muerte, ponerlos en orden y volver a ensamblarlos. Finalmente comprendió que era incapaz y se limitó a tirarlos. Era hora de empezar de nuevo. Se encaminó hacia donde Beleño se encontraba. El kender miraba el yelmo y a continuación miraba el saquillo, como si tratara de resolver si cabría dentro.

Al oír ruido, volvió la cabeza. Una expresión alegre asomó a su rostro. Soltó el yelmo y corrió hacia el monje y la perra.

—¡Rhys! ¿Has visto eso? ¡Un espectro! Era una especie de alma en pena. Casi todos se muestran más animados, por así decirlo. Ah, y no sabía nada sobre Chemosh. Supongo que murió antes de que los dioses regresaran. Espero que se sienta mejor ahora, que ha pasado a la siguiente etapa de su viaje. ¿Qué le pasa a *Atta*? No estará enferma, ¿verdad?

—Beleño, quiero disculparme —manifestó Rhys, contrito.

La cara del kender se arrugó en una mueca perpleja.

—Si quieres, Rhys, hazlo. A mí no me importa. ¿Con quién quieres disculparte?

—Contigo, Beleño —contestó el monje, sonriente—. Dudaba de ti y te espié. Lo lamento.

—¿Dudabas de...? —El kender hizo una pausa. Miró a Rhys, miró a la perra, miró en torno al campo de batalla—. Entiendo. Me seguiste para estar seguro de que no te mentí al decir que podía hablar con los muertos.

—Sí. Lo siento. Debí confiar en ti.

—No importa —repuso Beleño, aunque soltó un suspiro—. Estoy acostumbrado a que no se fíen de mí. Va incluido en el lote. —¿Querrás perdonarme? —preguntó el monje. —¿Has traído algo de comida?

Rhys busco en la bolsa y sacó un trozo de queso que le tendió al kender. —Te perdono —dijo Beleño, que dio un mordisco enorme, satisfecho, al queso. Echó una ojeada a Rhys—. Qué raro. —Es un queso de cabra corriente...

—No digo el queso. Está muy rico. Me refiero a que es raro que el espectro no conociera a Chemosh. Ni el dios ni sus clérigos visitaron a ninguno de los espectros, fantasmas o aparecidos que he visto. Cierto, Chemosh no andaba por aquí cuando ese espectro en particular estaba vivo, pero creo que si yo fuera el Señor de la Muerte lo primero que haría al regresar sería mandar a mis clérigos a hacer un barrido por los campos de batalla, las mazmorras y los cubiles de dragones para esclavizar a tantos espíritus errantes como pudiera encontrar a fin de que me sirvieran.

—Tal vez a los clérigos se les pasó éste por alto, simplemente —sugirió Rhys.

—No creo. —Beleño masticó el queso con gesto pensativo.

—Entonces ¿qué crees que pasa? —lo acució Rhys, realmente interesado en oír la opinión del kender. En la hora anterior había desarrollado un gran respeto por él.

Beleño contempló el campo oscuro y vacío.

—Creo que Chemosh no necesita esclavos muertos.

—¿Y eso por qué?

—Porque está encontrando esclavos entre los vivos.

—Como mi hermano —dijo Rhys con una repentina sensación de frío en la boca del estómago. Aparte de la primera conversación en el cementerio, cuando Rhys le había contado a Beleño lo de Lleu y los asesinatos, los dos no habían hablado mucho de ello. Era un tema sobre el que a Rhys no le gustaba explayarse. No obstante, Beleño parecía haber reflexionado sobre ello.

El kender asintió. Le devolvió el trozo de queso que no se había comido y Rhys lo guardó de nuevo en la bolsa con gran decepción por parte de *Atta*.

—¿Y cómo crees que Chemosh lo está haciendo? —preguntó el monje. —Lo ignoro. Pero si tengo razón, da mucho miedo. Rhys estaba de acuerdo con él. Daba mucho miedo.

10

Haven era una ciudad grande, la más grande que había visto Rhys hasta entonces. Beleño y él se pasaron varios días pateando de aquí para allí, dando la descripción de su hermano, buscando a alguien que hubiese visto a Lleu. Cuando finalmente dieron con el dueño de una taberna que se acordaba de él, Rhys descubrió que su hermano no se había quedado mucho tiempo en Haven, sino que se había marchado casi de inmediato. Lo más probable era que hubiese ido a Solace, considerando que todo el mundo que viajaba por Abanasinia acababa yendo a Solace. Así pues, Rhys, Beleño y *Atta* continuaron viaje.

De pequeño Rhys había estado en Solace con su padre y recordaba muy bien la ciudad, famosa en leyendas y la tradición popular por el hecho de que sus casas y comercios estaban construidos entre las ramas de los enormes vallenwoods. Su mero nombre conjuraba imágenes de un lugar donde los heridos en cuerpo, mente y alma podían ir para hallar consuelo.

Los recuerdos infantiles de Rhys sobre Solace eran de una ciudad de gran belleza y de gente amistosa. Encontró Solace muy cambiada. La ciudad había crecido para convertirse en una urbe ruidosa y ajetreada donde reinaba la confusión y el alboroto y que rugía con voz estentórea. A decir verdad, Rhys no habría reconocido el lugar de no ser por la legendaria posada El Ultimo Hogar. E incluso la posada había cambiado al crecer y agrandarse, de forma que ahora se extendía sobre las ramas de varios vallenwoods.

Debido a que las viviendas originales se habían construido en las copas de los árboles, los ciudadanos de Solace no habían necesitado levantar murallas para proteger sus hogares y negocios. Eso había funcionado bien en los tiempos en los que Solace fue una villa. Ahora, sin embargo, los viajeros entraban y salían de la ciudad sin restricción, sin guardias que hicieran preguntas. Gente de todo tipo llenaba las calles: elfos, enanos, kenders a montones. Rhys vio más razas diferentes en treinta segundos en Solace que en sus treinta años de vida.

Se quedó estupefacto al ver a dos draconianos, un varón y una hembra, que paseaban por la calle principal con tanta tranquilidad como si el lugar les perteneciera. La gente se apartaba para evitar a los «lagartos», pero nadie parecía alarmado por su presencia, excepto *Atta*, que gruñó y les ladró. Oyó comentar a alguien que eran de la ciudad draconiana de Teyr y que estaban allí para reunirse con unos Enanos de las Colinas y tratar unos acuerdos comerciales.

Enanos gullys se peleaban y revolvían en la basura, y un rostro de rasgos goblins miró de soslayo a Rhys desde las sombras de un

callejón. El goblin desapareció cuando una tropa de guardias, armados con picas y equipados con cotas de malla, pasaron calle adelante acompañados por una caterva de chiquillos que llevaban cacerolas en la cabeza y empuñaban palos.

La humana era la raza predominante. Humanos de piel negra procedentes de Ergoth se mezclaban con bárbaros de las Llanuras toscamente vestidos y con palanthinos ricamente engalanados, todos ellos empujándose y dándose codazos e intercambiando insultos.

También todas las profesiones tenían representación en Solace. Tres hechiceros, dos con Túnica Roja y uno con Túnica Negra, chocaron con Rhys. Iban tan absortos en su discusión que ni siquiera repararon en él ni se disculparon. Un grupo de actores, que se referían a sí mismos como la Compañía Itinerante Gilean, venían danzando calle abajo al toque de un tambor y panderetas, con lo que el nivel de ruido aumentó. Todos tenían algo que vender o buscaban algo que comprar, y todos gritaban a voz en cuello.

Mientras todo esto ocurría al nivel del suelo, Rhys alzó la vista para ver a más gente que se desplazaba por las pasarelas y los puentes de cuerda que iban de un vallenwood a otro como filamentos de seda de una gigantesca telaraña. Al parecer, el acceso al nivel de las copas de los árboles estaba restringido, porque el monje reparó en que había guardias apostados en distintos puntos que hacían preguntas o impedían el paso a aquellos que no conseguían convencerlos de que tenían asuntos que tratar arriba.

Mientras caminaba trabajosamente por el barrizal ocasionado por el continuo tráfago de personas, animales y vehículos, Rhys se maravilló de los cambios habidos en Ansalon durante el tiempo que él había pasado aislado en el mundo invariable del monasterio. Por lo que veía, no se había perdido gran cosa. El ruido, las vistas, los olores —que iban del hedor a basura podrida hasta la peste de gullys sucios, desde el tufo a pescado de un día hasta el aroma a carne a la brasa y a pan recién sacado del horno del panadero— despertaban en Rhys el anhelo por la soledad y la calma de las colinas, la simplicidad de su vida anterior.

A juzgar por su comportamiento, *Atta* coincidía con él. Alzaba la vista hacia su amo con frecuencia, los ojos marrones rebosantes de confusión pero con plena confianza en que los guiaría para salir de aquella vorágine. Rhys le daba palmaditas en la cabeza para infundirle confianza aunque él mismo se sentía intranquilo. Puede que estuviera desalentado por el tamaño de Solace, por la cantidad ingente de personas, pero eso no cambiaba su resolución de seguir buscando a su hermano. Al menos sabía dónde buscar. Pocas veces había dejado de entrar Lleu en una posada o taberna a lo largo del camino.

Rhys tenía otra opción, o eso esperaba. La idea se le ocurrió al ver

un pequeño grupo de clérigos de negra túnica que caminaban abiertamente por la calle. Era muy probable que una ciudad del tamaño y disposición de Solace contara con un templo dedicado a Chemosh.

El monje volvió sobre sus pasos en dirección a la famosa posada El Último Hogar con la idea de empezar allí a buscar información. Tuvo que pararse en una ocasión para sacar a Beleño de un grupo de kenders que se habían agarrado a él como si fuese un primo perdido mucho tiempo atrás (cosa, de hecho, que dos de ellos afirmaban ser).

La famosa posada donde, según la leyenda, los Héroes de la Lanza acostumbraban a reunirse, estaba a tope. La gente hacía cola para poder entrar. Conforme se marchaban unos clientes se admitía la entrada del mismo número de los que esperaban. La cola empezaba al pie de la larga escalera espiral y se extendía calle abajo. Rhys y Beleño se pusieron al final y esperaron pacientemente. El monje observaba a los que subían y bajaban la escalera con la esperanza de que uno de ellos fuese Lleu.

—¡Fíjate cuánta gente! —exclamó Beleño con entusiasmo—. Estoy seguro de poder recaudar unas cuantas monedas de cobre aquí. Ese cabrito asado huele de maravilla, ¿verdad, *Atta*?

La perra estaba sentada junto a Rhys y su mirada iba y venía de su amo al kender. A Beleño le alegraba pensar que *Atta* había desarrollado un verdadero afecto por él, porque nunca lo perdía de vista, y Rhys no quería desengañar a su compañero. *Atta* se había aficionado al «pastoreo de kender» del mismo modo que se había aficionado a pastorear ovejas.

Mientras observaba a los que se iban de la posada, Rhys oía la charla de la gente a su alrededor y pilló algunos chismes locales; confiaba oír algo que lo condujera hasta Lleu. Beleño se afanaba en ofrecer sus servicios e informaba a los que estaban delante en la cola que los pondría en contacto con cualquier familiar que hubiese salido de esta espiral mortal al módico precio de una moneda de acero, pagadera a la comunicación con el mencionado familiar. La vigilante perra, mientras tanto, cuidaba de que el kender no «cogiera prestado» de forma accidental algún saquillo, bolsa, daga, anillo o pañuelo, metiendo el cuerpo entre Beleño y cualquier posible «cliente».

Por lo general la multitud estaba de buen humor a pesar de que había que esperar. Ese buen ambiente se rompió de repente.

—Quizá no me oísteis la primera vez, caballeros —dijo un hombre, que levantó la voz—. No tenéis derecho a colaros delante de mí.

Rhys miró hacia atrás, como todos los que había a su alrededor.

—¿Has oído algo, Gregor? —preguntó uno de los hombres a quien iba dirigida esa observación.

—No, Tak—contestó su amigo—. Pero sí que huelo algo. —Puso énfasis en el verbo—. Deben de haber conducido una piara de cerdos a través de la ciudad hoy.

—Oh, te equivocas, Gregor—dijo su amigo con una seriedad socarrona—. No ha sido una piara lo que han dejado entrar en la ciudad. Los cerdos son animales que huelen bien, a limpio, comparados con esto. ¡Deben de haber dejado pasar a un elfo!

Los dos estallaron en carcajadas. A juzgar por los delantales de cuero, los fuertes brazos y hombros y las manos y caras manchadas de hollín eran algún tipo de trabajadores del metal, ya se trataran de ferreteros o herreros. El hombre objeto de su mofa vestía las ropas verdes de guardabosque. Llevaba la capucha echada de manera que no se le veía la cara, pero el cuerpo esbelto, los movimientos gráciles y el timbre melódico de su voz no dejaban lugar al error.

El elfo no replicó. Salió de la fila, rodeó a los dos humanos y se puso de nuevo en la cola, delante de ellos.

—¡Tú, asqueroso comehierba, quítate de en medio! —El hombre llamado Gregor agarró al elfo por el hombro y lo giró bruscamente.

Hubo un centelleo de acero y Gregor saltó hacia atrás.

El elfo empuñaba un cuchillo.

Los dos humanos intercambiaron una mirada; luego, cerrando los enormes puños, avanzaron hacia el elfo.

Éste estaba listo para arremeter cuando de repente se encontró con el camino obstaculizado al interponerse Rhys entre los adversarios. El monje no levantó la voz ni alzó el bastón.

—Podéis ocupar mi lugar, caballeros —dijo.

Los hombres —los tres— lo miraron de hito en hito, boquiabiertos.

—Estoy el primero de la fila, al pie de la escalera —siguió Rhys en tono apacible—. Allí, donde hay un kender y una perra esperando. Seremos los próximos en subir. Estaré encantado de que ocupéis mi sitio, los tres.

—No necesito tu ayuda, monje. Puedo ocuparme de estos dos yo solo —dijo el elfo con vehemencia detrás de él.

—¿Derramando sangre? —inquirió Rhys, que se volvió a mirarlo —. ¿Qué se conseguirá con ello?

—¿Monje? —repitió uno de los humanos mientras observaba a Rhys con incertidumbre.

—Por su arma es un monje de Mantis —intervino el elfo—. O Majere, como lo llamáis vosotros, los humanos. Aunque nunca había visto uno que llevara ropas verde mar —añadió con desdén.

—Ocupad mi sitio, señores —repitió Rhys al tiempo que gesticulaba hacia la escalera—. Una jarra de cerveza fría aplacará el ánimo alterado, ¿verdad?

Los dos humanos intercambiaron una mirada. Después miraron a Rhys y a su bastón. Aquello no pintaba bien. Si hubiesen tenido el apoyo de la multitud quizá habrían seguido con la discusión. No obstante, saltaba a la vista que la oferta de Rhys le había gustado a la gente. A lo mejor esos dos eran unos conocidos bravucones, ya que muchos sonreían al reparar en su frustración.

Ambos bajaron los puños.

—Vamos, Tak, ya no tengo hambre —dijo mordazmente uno mientras giraba sobre sus talones—. La peste me ha quitado el apetito.

—Sí, puedes beber con los de su clase si quieres, monje —se mofó el otro—. Lo que soy yo, antes tomaría agua estancada.

—Esta pelea era mía, monje —gruñó el elfo detrás de Rhys—. No tenías derecho a entrometerte.

También él se marchó, en dirección contraria.

Rhys volvió a su sitio en la fila. Algunos aplaudieron y una anciana alargó la mano y le tocó la raída túnica para «que le diera suerte». El monje se preguntó qué pensaría si supiera que no era realmente un monje de Majere sino un seguidor juramentado de Zeboim. Con un suspiro para sus adentros comprendió que probablemente habría dado igual. Les había caído bien, a la anciana y a la multitud, del mismo modo que se habrían sentido satisfechos con una función de títeres.

Ocupó su sitio junto a Beleño, que observaba ávidamente, admirado y excitado. Un hombre que regulaba el acceso a la posada interrumpió las anhelantes preguntas del kender.

—Sube, monje —llamó a la par que hacía un gesto para que entraran—, antes de que ahuyentes a los demás clientes.

Todos se echaron a reír y la multitud aplaudió mientras Rhys, Beleño y la perra subían la escalera; el kender saludó con la mano y se inclinó precariamente sobre la barandilla.

—¿Alguno de vosotros querría entrar en contacto con un ser amado que ha pasado a mejor vida? —preguntó a voces—. Puedo hablar con los muertos...

Rhys lo agarró por el hombro y lo condujo suavemente a través de la puerta abierta.

La posada El Ultimo Hogar había alcanzado fama imperecedera durante la Guerra de la Lanza ya que fue allí donde los legendarios Héroes de la Lanza iniciaron una búsqueda que acabaría con la derrota de Takhisis, Reina de la Oscuridad. La posada pertenecía a los descendientes de dos de aquellos héroes, Caramon y Tika Majere. Al prestar atención al chismorreo mientras esperaban en la fila, Rhys se había enterado de muchas cosas sobre la posada, sus propietarios y Solace en general.

Una hija, Laura Majere, dirigía el establecimiento. Palin, su

hermano, había sido antaño un afamado hechicero, pero en la actualidad era alcalde mayor de Solace. Había algún tipo de escándalo relacionado con su esposa, pero al parecer estaba resuelto. Laura y Palin tenían una hermana, Dezra. La gente ponía los ojos en blanco cuando se la mencionaba. El alguacil de Solace era un amigo de Palin, un antiguo caballero solámnico llamado Gerard. Por lo visto era un alguacil popular, con reputación de ser duro pero justo. El suyo era un trabajo ingrato, al menos en opinión de los parlanchines, ya que Solace había crecido demasiado, en perjuicio propio. Además, estaba ubicada cerca de la frontera de lo que en tiempos había sido el reino elfo de Qualinesti. La dragona Beryl había expulsado a los elfos de sus hogares y en la actualidad Qualinesti era un territorio salvaje, anárquico e incivilizado, refugio de bandas errantes de forajidos y goblins.

La posada El Ultimo Hogar había experimentado varios cambios con el paso de los años. Aquellos que la recordaban de los tiempos de la Guerra de la Lanza no la habrían reconocido ahora. Los dragones la habían destruido dos veces (quizá más, había una discusión al respecto) y además de reconstruirla se le habían hecho varias ampliaciones y renovaciones. El famoso mostrador hecho con el vallenwood seguía en su sitio. La chimenea, junto a la que antaño se sentaba el tristemente célebre hechicero Raistlin Majere, se había desplazado a otro punto para dejar espacio para más mesas. Se había construido una ala más para acoger al creciente número de viajeros. La cocina ya no estaba en su antigua ubicación, sino en otra completamente diferente. La comida seguía siendo buena —mejor, según algunos— y de la cerveza aún se hablaba en términos casi reverentes por parte de los conocedores de todo Ansalon.

Al entrar Rhys se quedó impresionado con la atmósfera que reinaba en la posada, que era alegre sin resultar bulliciosa o escandalosa. Las atareadas camareras encontraban tiempo para reír e intercambiar amistosas pullas con los clientes habituales. Un gully que manejaba una escoba mantenía el suelo impoluto. Las largas mesas de tablones donde tomaba asiento la clientela estaban limpias.

Beleño se lanzó de inmediato a su discurso. El kender habló muy de prisa, ya que sabía por experiencia que rara vez llegaba lejos antes de que lo hicieran callar de forma expeditiva.

—Puedo hablar con los muertos —anunció en voz alta, que se oyó claramente por encima de las risas, los gritos y el ruido del peltre y la loza—. ¿Hay alguien que tenga seres queridos que hayan muerto recientemente? En tal caso, puedo hablar con ellos en vuestro nombre. ¿Son felices en ese estado? Os lo puedo decir. ¿No se encuentra el testamento de tío Wat? Puedo enterarme dónde lo dejó a través de su espíritu. ¿Olvidaste decirle a tu difunto esposo cuánto lo querías?

Puedo transmitirle tus recuerdos...

Algunos clientes no le hicieron el menos caso. Otros miraron al kender con expresiones que iban de la sonrisa divertida a la conmoción e indignación. Unos cuantos empezaron a mostrarse seriamente ofendidos.

—*Atta*, aparta—ordenó Rhys en voz baja, y la perra se puso en movimiento.

Trotó hasta el kender y le empujó las piernas con el cuerpo de forma que a Beleño no le quedó más opción que retroceder o irse al suelo por encima del animal.

—*Atta*, buena chica —dijo el kender mientras le daba palmaditas en la cabeza con aire distraído—. Jugaré contigo en otro momento. Ahora tengo que trabajar, ¿sabes...?

Intentó rodearla y trató de pasar por encima. *Atta* lo esquivaba y zigzagueaba y al mismo tiempo seguía obligando al kender a que retrocediera, hasta que lo tuvo arrinconado limpiamente en una esquina, con una mesa y unas sillas cerrándole la salida por uno y otro lado y ella muy tranquila por delante.

Atta se tumbó. Si Beleño hacía el menor movimiento, volvía a ponerse en pie. No gruñía, no se mostraba amenazadora. Simplemente se aseguraba de que el kender se quedara quieto.

Mientras los parroquianos de la posada observaban la escena con asombro, una camarera se acercó presurosa y se ofreció a conducir a Rhys hasta una mesa.

—No, gracias —dijo él—. He venido por información, nada más. Busco a alguien...

—Sé que los monjes de Majere hacen voto de pobreza —lo interrumpió la camarera—. No importa. Eres invitado de la posada hoy. Hay comida y bebida para ti y esterillas en la sala común para ti y para tu amigo.

Echó una mirada hacia *Atta* y Beleño, pero si por «amigo» se refería al animal o al kender no quedó claro.

—Te lo agradezco, pero no puedo aceptar tu oferta, que es muy amable pero no aplicable en mi caso. No soy un monje de Majere. Como he dicho, busco a alguien y pensé que quizá hubiese pasado por aquí. Se llama Lleu...

—¿Hay algún problema, Marta?

Un hombre alto y fornido, con una mata de pelo color de paja y un rostro que podría denominarse feo de no ser por la firmeza de los rasgos y por la sonrisa cordial, se acercó a donde Rhys y la camarera hablaban. Iba vestido con jubón de cuero y llevaba una espada a la cintura y una cadena dorada en el cuello, todo de excelente calidad.

—Este monje ha rehusado nuestra hospitalidad, alguacil —dijo la camarera.

—No puedo aceptar su caridad, señor —explicó Rhys—. La recibiría de manera fraudulenta. No soy monje de Majere.

El hombre le tendió la mano.

—Gerard, alguacil de Solace —se presentó, sonriente. Dirigió una mirada de admiración a la perra y al atrapado kender—. Supongo que no buscarás trabajo, hermano, pero si lo quieres estaré encantado de contratarte. He visto la forma en que actuaste ahí abajo, en la fila, hace un rato. Y esa perra «pastora de kenders» tuya vale su peso en acero.

—Me llamo Rhys Alarife. Gracias por la oferta, pero he de rechazarla. —Rhys hizo una pausa y después añadió suavemente—: Si estabas viendo lo que ocurría entre esos dos hombres y el elfo, alguacil, ¿por qué no interviniste?

Gerard esbozó una sonrisa pesarosa.

—Si corriera de aquí para allí tratando de impedir todas las riñas a cuchillo que hay en Solace, hermano, no haría nada más. Empleo el tiempo en asuntos más importantes, como tratar de evitar que la ciudad sea atacada, saqueada y arrasada hasta los cimientos. Gregor y Tak son los bravucones del lugar. Si las cosas se hubieran salido de madre, habría bajado para apaciguar a esos chicos. Tenías la situación controlada, o eso me pareció. En consecuencia, hermano, tú, la perra y el kender seréis mis invitados para la cena. Es lo menos que puedo hacer por ti, ya que tú te ocupaste de hacer mi trabajo por mí hoy.

A Rhys le pareció que debía aceptar la oferta, y así lo hizo.

—Está bien. *Atta* —llamó, y la perra se levantó de un salto y regresó a su lado.

Beleño se dirigía hacia el monje cuando lo abordó una mujer de mediana edad que llevaba un chai negro por encima de la cabeza y que dijo que quería hablar con él. Los dos se sentaron y en seguida estaban enfrascados en la conversación; el kender tenía una expresión conmiserativa mientras la mujer se enjugaba los ojos con el repulgo del chai.

—Enviudó recientemente —aclaró Gerard, que miraba al kender con el entrecejo fruncido—. No me gustaría que nadie se aprovechara de su dolor, hermano.

—El kender es lo que se llama un «acechador nocturno», alguacil —explicó Rhys—. Es verdad lo que dice. Puede... hablar con los muertos. Gerard se mostraba escéptico.

—¿De veras? Había oído algo sobre gente como él, pero ignoraba que existieran de verdad. Imaginaba que era simplemente otro cuento que esos pequeños granujas se habían inventado para incordiar.

—Respondo por Beleño, alguacil —dijo Rhys, sonriente—. No es el típico kender de dedos ligeros. Es capaz de comunicarse con los muertos. Lo he visto hacerlo. A menos, claro, que el espíritu en

cuestión haya seguido su camino, en cuyo caso puede transmitir tal información. Tal vez le sirva de consuelo a la viuda.

—Una vez conocí a un kender. —Gerard miraba a Beleño mientras hablaba en voz baja, más para sí mismo que para Rhys—. Tampoco era el típico kender. Le daré a éste una oportunidad, hermano, sobre todo si tú respondes por él.

Un instante después Beleño se acercaba presuroso.

—La viuda y yo vamos al cementerio para hablar con su marido. Lo echa de menos terriblemente y quiere asegurarse de que él se las apaña bien sin ella. Supongo que estaré fuera gran parte de la tarde. ¿Dónde nos encontramos?

—Puedes reunirte con tu amigo aquí —dijo Gerard, que se adelantó a Rhys—. Tenéis sitio para dormir en la sala común esta noche.

—¡Se acabó dormir en establos! Es maravilloso. Me estoy hartando del olor de los caballos —exclamó Beleño, y, antes de que Rhys pudiera contradecir al alguacil, el kender había salido disparado de la posada.

—Te hago responsable de vaciarle los bolsillos cuando regrese —dijo Gerard, que miraba al monje.

—No tienes que preocuparte por eso. A Beleño no se le da bien «tomar cosas prestadas». Si lo intenta, es tan inepto que casi siempre le pillan con las manos en la masa. Está mucho más interesado en hablar con los muertos.

Gerard resopló y sacudió la cabeza. Sentado enfrente de Rhys a la mesa, el alguacil observó al monje con curiosidad, más interesado en él que en el kender, ya que, los dioses lo sabían, miembros de esa raza había más que de sobra en Solace.

La camarera llevó unos cuencos de sabroso guiso, tan abundante la carne y la verdura que Rhys casi no podía meter la cuchara. La camarera dejó un cuenco con agua y un hueso con mucha carne para *Atta*, que aceptó la invitación tras echar una ojeada a Rhys y aguantar que la muchacha le diese palmaditas en la cabeza. *Atta* se metió con el hueso debajo de la mesa, se tumbó a los pies de Rhys, y empezó a morderlo con entusiasmo.

—¿Dijiste que buscabas a alguien? —preguntó Gerard, que se recostó en el respaldo y miró a Rhys con unos ojos de un sorprendente color azul—. No intento siquiera mantener contacto con todo aquel que entra en Solace, pero estoy bastante al tanto. ¿A quién buscas?

Rhys explicó que buscaba a su hermano. Describió a Lleu con la túnica de clérigo de Kiri—Jolith y pasando todo el tiempo en tabernas y cervecerías.

—¿De dónde eres?

—De Staughton —contestó el monje. El alguacil enarcó las cejas.

—Has hecho un largo viaje en pos de ese joven, hermano, y te has tomado muchas molestias. Me da la impresión de que hay algo más en esto que una familia preocupada por un joven vagabundo.

Rhys había decidido callar la verdad sobre su hermano, consciente de que si les decía a todos que Lleu era culpable de asesinato, lo perseguirían y lo matarían como a una bestia salvaje. Rhys descubrió que le caía bien este hombre, Gerard, cuya actitud sosegada armonizaba bien con la suya propia. Si Rhys encontraba a Lleu se vería obligado a entregarlo a las autoridades locales hasta que se lo pudiera llevar ante la justicia del Profeta de Majere. El Profeta sería el que decidiría la suerte de Lleu puesto que su crimen se había perpetrado en uno de los monasterios. Rhys decidió contarle al alguacil parte de la historia al menos.

—Lamento decir que mi hermano se ha convertido hace poco en un seguidor de Chemosh, el Dios de la Muerte —empezó—. Me temo que es víctima de algún hechizo maligno lanzado sobre él por una discípula de Chemosh. Tengo que encontrar a Lleu a fin de que ese encantamiento se rompa, si es que es posible.

—Primero Takhisis y ahora Chemosh —rezongó Gerard mientras se pasaba los dedos por el cabello, con lo que consiguió que se le pusiera de punta—. A veces me pregunto si el retorno de los dioses fue realmente beneficioso. Nos iba bien solos, si excluimos a los grandes señores dragones, por supuesto. Ya tenemos problemas de sobra ahora con los elfos desterrados, los rumores de un ejército goblin agrupándose al sur de Qualinesti, y nuestro barón mangante del lugar, el capitán Samuval. No necesitamos que dioses como Chemosh se dejen caer por aquí para complicar más las cosas. Claro que supongo que debes de haber llegado a esa misma conclusión, Rhys, puesto que has dejado de ser monje de Majere ¿eh? Vistes ropas de monje, sin embargo, de modo que has de ser algún tipo de monje.

—Entiendo el porqué de que se te eligiera para este cargo, alguacil —comentó Rhys, que buscó con los suyos los ojos azules y les sostuvo la mirada—. Tienes la habilidad de sondear a un hombre sin que él tenga la sensación de que lo estás interrogando.

—Sin ánimo de ofender, hermano. —Gerard se encogió de hombros—. Soy un buen alguacil porque me gusta la gente, incluso los granujas. Éste es un trabajo con el que uno nunca se aburre. Eso puedo asegurártelo. —Apoyó los codos en la mesa y observó atentamente a Rhys.

«Aquí estás, un monje que lleva la vida de un monje de Majere y que actúa como un monje de Majere pero que afirma no ser un monje de Majere. ¿A ti no te resultaría interesante eso?

—Para mí todo lo relacionado con la humanidad es interesante, alguacil —respondió Rhys.

Gerard iba a responder cuando interrumpieron su conversación. Uno de sus hombres entró en la posada y se dirigió hacia él con premura. Los dos conferenciaron en voz baja y el alguacil se puso de pie.

—El deber me llama, me temo. No he visto a tu hermano, pero estaré ojo avizor por si aparece. Te encontraré aquí, supongo.

—Sólo si se me da alguna tarea con la que ganarme la estancia —respondió firmemente Rhys.

—¿Ves? ¿Qué te decía? Cuando se ha sido monje, siempre se es monje. —Gerard sonrió, volvió a estrechar la mano a Rhys y se marchó. Sólo había dado unos pasos cuando volvió—. Casi lo olvido. Hay un templo abandonado a unas manzanas de la plaza, en lo que los vecinos llaman Ringlera de Dioses. Al parecer, en tiempos, ese templo estuvo dedicado a Chemosh. Ha permanecido vacío desde que se tiene memoria en el lugar, pero ¿quién sabe? A lo mejor ha vuelto. Ah, y hay una taberna apartada, en las afueras, que se llama el Abrevadero. La frecuentan jóvenes tarambanas. Podrías intentar buscar a tu hermano allí.

—Gracias, alguacil, investigaré las dos cosas —respondió Rhys, agradecido por la información.

—Buena caza —deseó Gerard, que se despidió con un ademán mientras se alejaba.

Rhys se terminó el guisado y llevó el cuenco a la cocina, donde acabó por convencer a la renuente Laura Majere de que le permitiera trabajar

para pagar su hospedaje. Tras ordenar a *Atta* que se quedara en un rincón donde no estorbaría, Rhys lavó los platos, subió agua y leña por la escalera de la cocina y cortó patatas, destinadas para usarlas en uno de los platos más famosos de la posada.

La tarde se hallaba avanzada ya cuando Rhys concluyó aquellas tareas. Beleño no había regresado todavía, así que Rhys preguntó a la cocinera cómo ir al Abrevadero. Su pregunta fue recibida con una expresión sobresaltada. La cocinera estaba segura de que tenía que estar equivocado, pero Rhys insistió y, finalmente, la cocinera se lo dijo, e incluso llegó a salir al rellano de la escalera para señalar el camino que tenía que tomar.

Antes de marcharse, Rhys llevó a *Atta* al establo y le dio la orden de esperarlo allí. La perra se tumbó sobre la paja, con la cabeza apoyada en las patas, y lo miró. No le gustaba la orden, pero la obedecería de todos modos.

El monje había considerado la posibilidad de llevarla consigo. Era una perra obediente, una de las mejores que Rhys había entrenado, pero la había tomado con Lleu desde el principio y, después del violento ataque de su hermano contra él, *Atta* no esperaría la orden de

su amo para tirarse a la garganta de Lleu.

Rhys le dio una palmada y unos trocitos de carne a modo de disculpa y para que comprendiera que no la estaba castigando, tras lo cual se marchó en dirección al Abrevadero, que por el nombre era justo el tipo de sitio que su hermano solía frecuentar.

11

Rhys no fue directamente al Abrevadero como había planeado. Al descubrir que Ringlera de Dioses estaba cerca de la plaza, decidió visitar el templo en ruinas de camino a las afueras. Quizá allí obtendría información que le sería útil para tratar con su hermano si por casualidad lo encontraba.

El final de la Guerra de los Espíritus había significado el retorno de los dioses y de sus clérigos, que realizaban milagros en nombre de sus dioses y así ganaban seguidores. Construyeron nuevos templos dedicados a las distintas deidades y allí en Solace, como en otras ciudades, los templos solían agruparse en la misma zona de la ciudad, igual que los comerciantes de espadas se ubicaban en la calle de Espaderías, los mercaderes de telas en la calle de los Pañeros, y las tiendas de artículos de magia en el callejón de los Magos. Había quienes decían que esto se debía a que los dioses, a los que ya había engañado en una ocasión uno de los suyos, podían vigilarse así unos a otros.

Ringlera de Dioses se hallaba situado cerca de la Tumba de los Últimos Héroes. Rhys paró para echar un vistazo al monumento que —comprobó con alivio— se mantenía fiel a la imagen de sus recuerdos infantiles. Unos caballeros solámnicos montaban guardia de honor delante de la tumba. Los kenders celebraban meriendas campestres en el prado y festejaban a su héroe, el famoso Tasslehoff Burrfoot. La tumba poseía esa solemnidad y reverencia que a Rhys le resultaban relajantes. Tras guardar un momento de respetuoso silencio por los muertos que descansaban en su interior, continuó hacia la calle donde vivían los dioses.

Ringlera de Dioses bullía de actividad, con varios templos en construcción. El de Mishakal era el más grande y magnífico, puesto que fue a Solace adonde había llegado su discípula, Goldmoon de Que—Shu, portando la milagrosa Vara de Cristal Azul. Debido a esto, los vecinos de Solace afirmaban que la diosa sentía un interés especial por ellos. El templo de Kiri—Jolith era casi igual de grande y se alzaba junto al de Mishakal. Rhys vio salir del templo a varios hombres vestidos con tabardos que los identificaban como caballeros solámnicos.

De pronto se quedó perplejo al ver que a continuación de esos dos templos había otro dedicado a Majere. No había esperado encontrarlo, aunque, pensándolo bien, supuso que tendría que haber estado preparado para esa posibilidad. Solace era una población situada en un cruce de caminos de primer orden en la región. Alzar allí un templo proporcionaba a los clérigos de Majere un fácil acceso a la

parte más extensa del Ansalon occidental.

El monje cruzó la calle para ir por el lado opuesto del templo y se mantuvo en las sombras. Si los legos corrientes lo confundían con un monje de Majere, los clérigos del dios harían lo mismo y descubrirían en seguida la verdad, puesto que él ni siquiera intentaría mentirles. Podría ocurrir que lo abordaran, lo interrogaran y lo llevaran ante el abad superior para tener una «charla». Cabía la posibilidad incluso de que se hubieran enterado de los asesinatos a través del Profeta de Majere y quisieran discutir el asunto. Los clérigos llevarían buena intención, claro, pero Rhys no quería perder tiempo en responder a sus preguntas y tampoco creía estar a la altura de esa tarea.

Varios clérigos, con sus túnicas anaranjadas y cobrizas, trabajaban en el jardín del templo. Hicieron una pausa en su labor para mirarlo con curiosidad. Él siguió su camino, con la mirada al frente.

Un golpe de aire, el olor a mar y el tacto de un brazo enlazado con el suyo anunciaron la presencia de su diosa.

—Mantente pegado a mí, monje —ordenó Zeboim en tono perentorio—. Los entrometidos de Majere no repararán en ti así.

—No necesito tu protección, señora —dijo Rhys al tiempo que intentaba sin éxito librarse de su brazo—. Y tampoco la he pedido.

—Nunca me pides nada —repuso Zeboim—, y me encantaría complacerte.

Se apretó contra él de manera que el monje sintiera la calidez y suavidad de sus formas.

—Qué cuerpo tan duro y firme tienes —continuó Zeboim con tono admirado—. Será por esas caminatas que das, supongo. Monta un número —añadió con una voz suave como brisa estival con un asomo de tormenta—, y te pasarás el resto de la noche hablando de la bondad de tu alma en lugar de estar hablando con tu hermano.

—¿Sabes dónde está Lleu? —Rhys le asestó una mirada intensa.

—Lo sé, y tú también —contestó ella con una mirada significativa.

—¿En el Abrevadero?

—Ahora está allí, echándose a coleto vaso tras vaso de aguardiente enano. Está bebiendo tanto que cualquiera diría que sus fabricantes están al borde de la extinción. Y lo estarían, si dependiese de mí. Esos pequeños bastardos peludos... enanos.

—Gracias por la información, majestad —dijo Rhys mientras intentaba de nuevo soltarse—. He de ir a reunirme con Lleu...

—Desde luego que has de ir. Y lo harás. Pero no antes de que hagas una visita a mi santuario —lo interrumpió la diosa— Está calle abajo. Allí es adonde te dirigías, presumo.

—A decir verdad, majestad...

—Jamás le digas la verdad a una mujer, monje —advirtió

Zeboim.

—Entonces, sí, allí es adonde me dirigía —contestó Rhys, sonriente.

—¿Y traes algún regalito para mí? —preguntó burlonamente la diosa.

—Todas mis pertenencias son esta bolsa y el emmine —dijo Rhys, todavía sonriente—. ¿Cuál os gustaría tener, majestad?

Zeboim contempló con desdén los objetos ofrecidos.

—Una apestosa bolsa de cuero y un palo. No quiero ninguno de los dos, gracias.

Pasaron delante del templo de Majere. Al ver a Rhys en compañía de una mujer, los clérigos comprendieron que no era uno de los suyos y volvieron a sus tareas. Más allá se alzaba el templo de Zeboim, una estructura modesta hecha de madera arrastrada por el mar hasta la playa, transportada allí desde la costa del Nuevo Mar, y adornada con conchas. Antes de llegar a la puerta, Zeboim se paró y se volvió hacia Rhys.

—Tu presente a tu diosa será un beso.

El monje le tomó la mano y se la besó respetuosamente.

Zeboim le cruzó la cara. Fue un bofetón fuerte que le dejó la piel ardiendo y la mandíbula dolorida.

—¿Cómo osas burlarte de mí? —demandó, echando chispas.

—No me burlo, majestad —contestó en voz baja Rhys— Muestro mi respeto por ti, como esperaría que me respetaras a mí y a los votos que he hecho, votos de pobreza y castidad.

—¡Hechos a otro dios! —replicó, desdeñosa.

—Hechos a mí mismo, majestad.

—¿Y a mí qué me importan tus estúpidos votos? ¡Y tampoco quiero tu respeto! —bramó la diosa—. ¡A mí hay que temerme, adorarme!

Rhys no se amilanó ante ella ni se tocó la mejilla, que le ardía. Zeboim se calmó de repente, adoptó una actitud peligrosamente tranquila, igual que los mares se tornan lisos y calmos antes de la tempestad.

—Eres un hombre insolente y obstinado. Te aguanto por una razón, monje. ¡Ay de ti si me fallas!

La diosa se marchó dejando a Rhys con la sensación de estar tan exhausto como si acabara de volver del campo de batalla. Zeboim no quería un seguidor. Quería atraparlo, hacerle su prisionero, obligarlo a trabajar para ella como un esclavo de galeras amarrado a las cadenas. Rhys contaba con una arma que utilizaría para mantenerla a distancia y ésa era la disciplina: disciplina de cuerpo y disciplina de mente. Zeboim no entendía de eso y no sabía cómo luchar contra ello. La ponía furiosa y, al mismo tiempo, la intrigaba. No obstante, Rhys

sabía que llegaría el momento en el que la inconstante diosa dejaría de sentirse intrigada y daría rienda suelta a su ira.

Al extremo de la calle Rhys divisó el templo derruido de Chemosh, cuyas ruinas aparecían esparcidas entre parches de malas hierbas. Rhys no tenía necesidad de ir allí ya que sabía dónde encontrar a Lleu, pero decidió acercarse al templo de todos modos. Tenía toda la noche para ir al encuentro de su hermano, que no se marcharía pronto de la taberna. Volvió sobre sus pasos, en dirección al templo del Señor de la Muerte.

Tal vez se debía a la influencia del dios o quizá fue simplemente imaginación de Rhys, pero le dio la impresión de que las sombras de la cercana noche eran más espesas alrededor del templo que en otras zonas de la calle. Necesitaría luz para investigar y no llevaba linterna. Regresó al santuario de Zeboim, donde no vio señales de clérigos ni sacerdotisas. Nadie respondió a sus repetidas llamadas. Varias velas, colocadas en candelabros hechos de manera que semejaban barcas de madera, ardían en el altar, presentes para Zeboim ofrecidos con la esperanza de que cuidara de quienes navegaban por los mares o viajaban por vías fluviales tierra adentro.

—Dijiste que nunca te pedía nada, majestad —le dijo Rhys a la diosa—. Ahora te lo pido. Concédeme el regalo de la luz.

Rhys tomó una de las velas del altar y la sacó fuera del edificio. Un soplo de viento hizo que la llama titilara y por poco la apaga, pero la diosa cedió y, con la vela en la mano, el monje se dirigió a investigar el templo de Chemosh.

En la escalera derruida habían caído grandes cascotes y Rhys tuvo que salvarlos por encima para llegar a la puerta, y entonces descubrió que estaba bloqueada por una columna. Se coló dentro entrando a duras penas por una grieta en la pared. El suelo del templo se hallaba cubierto de polvo y cascotes. Los hierbajos habían crecido entre las grietas. El altar aparecía rajado y cubierto de correhuela. Todos los objetos sagrados para el dios habían desaparecido, ya fuera porque se los hubiesen llevado los clérigos o los saqueadores o ambos. Las huellas de los pies descalzos de Rhys eran las únicas marcadas en el polvo. El monje sostuvo la vela en alto y escudriñó el templo a su alrededor. Nadie había estado allí hacía mucho, mucho tiempo.

Rhys llevó la vela al santuario de Zeboim, la puso en una de las pequeñas barcas de madera y le dio las gracias a la diosa. Volvió sobre sus pasos, de nuevo en la dirección que lo conduciría al Abrevadero.

«Lo que quiera que Chemosh esté haciendo en el mundo, desde luego no es construir monumentos», se dijo Rhys mientras pasaba delante del hermoso templo de Mishakal, todo él de mármol blanco.

Aquel pensamiento le resultó inquietante, más de lo que lo habría alarmado encontrarse con un grupo de clérigos de ropajes negros

moviéndose a hurtadillas por el interior del templo y levantando cadáveres a docenas. El Señor de la Muerte ya no se ocultaba en las sombras. Había salido a la luz del sol, caminaba entre los vivos y reclutaba seguidores como el malhadado Lleu.

Mas ¿con qué fin? ¿Con qué propósito?

Rhys no tenía ni idea. Cuando diera con su hermano esperaba obtener respuestas.

—¡Hola, Rhys! —Beleño apareció en la penumbra y se acercó corriendo a él—. Me dijeron en la posada adonde habías ido y se me ocurrió venir a reunirme contigo. ¿Y *Atta*?

—La dejé en la posada.

—La gente de aquí es agradable —comentó el kender—. No me dejan entrar en un montón de sitios, pero la dama que regenta la posada, ya sabes, la bonita mujer metida en carnes, de cabello pelirrojo... En fin, que me dijo que tiene debilidad por los de mi raza. Uno de los mejores amigos de su padre fue un kender.

—¿Pudiste ayudar a la viuda a comunicarse con su esposo? —preguntó Rhys.

—Lo intenté. —Beleño sacudió la cabeza—. Su alma había pasado a la siguiente etapa del viaje. No lo creerás, pero estaba que trinaba. Creía que se había largado con alguna fulana. Intenté explicarle que no funciona así, que su alma se marchó ensanchando sus horizontes. Dijo que eso se le daría bien, ya que tanto le gustaba callejear. Por lo visto fue siempre muy faldero. Y que se va a casar con el panadero y que así se las pagará. No me dio dinero, pero me llevó a conocer al panadero, que me dio un pastel de carne.

Los dos recorrieron las calles y dejaron atrás las zonas concurridas de Solace para entrar en una barriada oscura y lúgubre. No había comercios y sólo unas casas en ruinas desperdigadas de las que salían luces tenues. Poca gente iba de noche por esa parte de la ciudad. De vez en cuando se cruzaban con un rezagado que recorría a buen paso la calle con la cabeza agachada y sin mirar ni a derecha ni a izquierda, como si le diese miedo lo que podría ver. Rhys acababa de pensar que a lo mejor se habían equivocado de camino, ya que parecía que llegaban al final del mundo civilizado, cuando percibió olor a humo de leña y atisbo el titilante destello de una luz a través de una ventana. Unas voces entonaban una canción obscena. —Creo que lo hemos encontrado —dijo Beleño.

Hacía mucho que el Abrevadero original había desaparecido. Ese y varias réplicas posteriores de la taberna habían ardido hasta los cimientos. La primera vez, se incendió la cocina, y la siguiente fue la chimenea. En una ocasión un grupo de draconianos borrachos había prendido fuego a la taberna cuando les presentaron lo que a ellos les pareció una cuenta exorbitante, y en otra ocasión la había incendiado

el propio dueño por razones que nunca quedaron muy claras. Todas las veces se reconstruyó merced al dinero que, según se contaba, facilitaban los Enanos de las Colinas, ya que era uno de los pocos sitios que quedaban en Abanasinia donde se podía comprar el fortísimo licor conocido como aguardiente enano.

La taberna estaba escondida en las densas sombras de una arboleda, cerca del borde de la calzada, y poseía pocas características peculiares. Aun encontrándose cerca ya, Rhys no sacó una clara impresión del edificio, salvo que era bajo y alargado, desvencijado e inestable. Disponía de una única ventana en la fachada, grande. El cristal debía de haber costado más que el resto del edificio, y Rhys se preguntó por qué se habría molestado el propietario. Resultó que la ventana no tenía un propósito estético, sino para que los que estuvieran dentro pudieran ver quién había fuera y, de ser necesario, poner pies en polvorosa por la parte trasera.

El monje posó la mano en el picaporte de hierro y notó que tenía un tacto grasiento. Se agachó para hablar en voz baja al kender.

—No creo que vayas a encontrar mucho trabajo aquí —le dijo—. Sería mejor que no ofrecieses tus servicios para ponerte en contacto con los muertos.

—Estaba pensando lo mismo —convino Beleño.

—Y tampoco creo que sea un buen momento para que tomes prestado nada de nadie.

—Nunca parece ser un buen momento —comentó alegremente el kender—. No te preocupes, tendré las manos metidas en los bolsillos.

—Y—añadió Rhys—, si mi hermano está ahí dentro, deja que sea yo el que hable.

—Que se me vea pero que no se me oiga —dijo Beleño, que parecía un poco alicaído—. Echo de menos a *Atta*. —Yo también. —Rhys abrió la puerta.

El exiguo fuego que ardía en el agujero del hogar abierto en el suelo, al fondo de la taberna, era la única fuente de luz en el establecimiento, y echaba tanto humo que no cumplía bien con ese cometido. Rhys escudriñó el interior del local a través de la humareda y la escasa luz. La canción se interrumpió de golpe cuando el kender y él entraron, a excepción de un borracho, que de todos modos no entonaba la misma letrilla, y que continuó con su cantinela sin parar.

Rhys vio a Lleu al momento. Su hermano estaba sentado a una mesa, solo, en el centro del establecimiento, y echaba un trago de la jarra de barro cuando Rhys entró. Se limpió la boca y dejó la jarra en la mesa. Echó un vistazo al recién llegado y luego apartó la vista, desinteresado.

El monje cruzó la sala hacia la mesa donde se encontraba Lleu. Tenía miedo de que su hermano intentara huir cuando lo reconociera,

así que habló él antes.

—Lleu —dijo en tono sosegado—, no te asustes. He venido a hablar contigo, nada más.

Lleu alzó la vista hacia él.

—Por mí no hay inconveniente, amigo —respondió con una sonrisa que quería ser cordial pero que tenía cierta tensión—. Siéntate y habla.

Rhys se quedó desconcertado. Aquélla no era la reacción que esperaba. Miró de hito en hito a Lleu, que hizo lo propio con él, y el monje comprendió que su hermano no lo reconocía. Dada la atmósfera de la taberna, saturada de humo y con apenas luz, y añadiendo el hecho de que ya no vestía túnica gris, quizá era comprensible. Rhys se sentó a la mesa con su hermano. Beleño lo hizo junto a él. El kender miró a Lleu con los ojos muy abiertos y después miró a Rhys; pareció a punto de decir algo, así que Rhys sacudió la cabeza y Beleño recordó que se suponía que tenía que guardar silencio.

—Lleu, soy yo, Rhys. Tu hermano —manifestó el monje. Lleu le dirigió una mirada aburrida y cogió de nuevo su jarra. —Si tú lo dices.

—¿No me reconoces, Lleu? —insistió el monje—. Deberías. Intentaste matarme.

—Es obvio que fallé —gruñó su hermano. Levantó la jarra, echó un largo trago de licor y volvió a dejar el recipiente—. Así que no tienes razón para protestar, a mi entender. ¿Un trago?

Le tendió la jarra a su hermano y ante la negativa de Rhys se la ofreció al kender.

—¿Y tú, pequeñajo?

—Sí, gra... Eh, no, déjalo —respondió Beleño al reparar en la mirada de Rhys.

—Pues mejor para ti —comentó Lleu mientras apartaba la jarra con gesto de asco—. El condenado aguardiente debe de ser agua más de la mitad. Ésta es la segunda jarra y todavía puedo verte como uno solo, monje, y también veo sólo uno de tu amiguito. Por lo general, después de tres tragos veo todo multiplicado por seis. Y goblins rosa, para colmo. —Giró la cabeza y gritó—: ¡Eh! ¿Dónde está mi cena?

—Ya has cenado —respondió una voz en las cercanías del mostrador, que se perdía en la penumbra y el humo del ambiente.

—No me acuerdo de haber comido nada —dijo Lleu, enfadado.

—Bueno, pues lo hiciste —replicó la voz con sequedad—. Tienes el plato vacío delante de ti.

Frunciendo el entrecejo, Lleu bajó la vista a la mesa y encontró un plato de peltre abollado y un cuchillo doblado.

—Entonces, tengo hambre otra vez. Tráeme más de la bazofia esa.

—Hasta que no pagues lo último que te comiste, no. Y las dos jarras de aguardiente.

—Tengo dinero para pagar —gruñó Lleu—. ¡Soy un clérigo de Kiri—Jolith, por todos los dioses!

Desde el mostrador llegó un resoplido desdeñoso.

—Tengo un trozo de pastel de carne que no pude acabar —ofreció Beleño, que sacó el pastel envuelto en un pañuelo salpicado de grasa.

Lleu le quitó el pastel de las manos y lo devoró con ansia, como si no hubiese comido en varios días.

—¿Queda más de donde salió esto?

—No, lo siento —contestó el kender.

—No sé por qué, pero como y como y nunca me quedo satisfecho —rezongó Lleu—. Debe de ser por la maldita comida de esta comarca. Todo sabe igual. Insípido, como este aguardiente, sin fuerza.

Rhys lo agarró del brazo con firmeza.

—Lleu, deja de hablar de comida y de aguardiente. ¿No sientes remordimientos por lo que has hecho, por el terrible crimen que has cometido? —No, ni pizca —intervino el kender.

—Te dije que estuvieras callado —ordenó Rhys, impaciente. Beleño se acercó a él y posó la mano en su brazo. —No te has dado cuenta de que está muerto, ¿verdad? —Beleño, no tengo tiempo para...

Las palabras se le helaron en la lengua. Miró a su hermano. Despacio, aflojó los dedos y le soltó el brazo.

Inmutable, Lleu se echó hacia atrás y se recostó en el respaldo. Tomó la jarra, echó otro trago y luego la soltó con un golpe sobre la mesa.

—¿Dónde está mi cena? —chilló.

—Como me preguntes otra vez te voy a dar yo cena, vaya que sí. Te la meteré directamente por el culo.

—Beleño, ¿de qué estás hablando? —susurró Rhys, incapaz de apartar la vista de su hermano—. ¿Qué quieres decir con que está muerto?

—Exactamente eso. Que está tan muerto como el clavo de un ataúd. Lo que pasa es que aún no se ha dado cuenta. ¿Quieres que se lo diga? Podría llevarse una impresión...

—Beleño, si esto es una especie de broma...

—Oh, no —protestó el kender, consternado por la mera idea—. Bromeo sobre muchas cosas, pero no con mi trabajo. Me lo tomo muy en serio. Todas esas pobres almas esperando a ser liberadas... —Beleño hizo una pausa y miró a Rhys—. ¿De verdad no ves que está muerto?

Lleu se había olvidado de que estaban allí. Miraba el humo y cada dos por tres le daba un tiento a la jarra, si bien, al parecer, era más por costumbre puesto que no hallaba placer en ello.

—Se comporta de una manera rara —admitió Rhys—. Pero respira. La piel está caliente al tacto. Come y bebe, está sentado y

habla conmigo...

—Sí, eso es lo raro —dijo Beleño, que frunció el entrecejo en un gesto desconcertado—. He visto cadáveres de sobra en mi vida, pero todos estaban callados y quietos. Ésta es la primera vez que veo uno sentado en una taberna bebiendo aguardiente enano y zampándose pasteles de carne.

—Esto no es cosa de risa, Beleño —amonestó seriamente Rhys.

—¡Vale, es que me cuesta explicarlo! —El kender se había puesto a la defensiva—. Es como intentar explicarle a un ciego cómo es el cielo. Veo que está muerto porque... Porque no hay luz en su interior.

—No hay luz... —repitió en un susurro Rhys. Recordó las palabras del maestro: Lleu no es más que su propia sombra.

—Cuando te miro a ti o a esos dos hombres que juegan a las tabas en aquella esquina, veo una especie de luz que irradia de vuestro interior. Oh, no es gran cosa. No es nada tan brillante como el fuego, ni siquiera como una vela. Uno no podría leer un libro con ella ni orientarse en la oscuridad ni nada por el estilo. Es simplemente un resplandor trémulo, titilante. Ese tipo de luz. Cuando lo agarraste, ¿percibiste pulso? Podrías comprobar si tiene.

Rhys alargó la mano y asió la muñeca de su hermano. —¿Qué haces? —inquirió Lleu, que miró al monje con el entrecejo fruncido.

—Me temo que no te encuentras bien —contestó Rhys. —Eso es quedarse corto —masculló el kender.

—Estoy bien, te lo aseguro. Jamás me he sentido mejor. Chemosh se ocupa de mí.

—¿Y bien? —preguntó, anhelante, el kender.

Rhys notaba algo que podría ser el pulso pero que no era lo mismo. No se percibía como el torrente de la vida bajo la piel. Más parecía una corriente de agua estancada que se desplazaba lentamente debajo una gruesa capa de hielo.

—¿Y qué me dices de los ojos? —Beleño se inclinó hacia adelante para intentar ver a Lleu a través del humo.

Rhys tenía mejor perspectiva. Miró a los ojos de su hermano y se echó hacia atrás.

Había visto otros así, mirándolo desde la tumba. Unos ojos vacíos. Unos ojos sin alma detrás.

Los ojos de Lleu eran los ojos de un muerto.

Sin embargo no podía admitir eso como prueba, ya que empezaba a dudar de sus propios sentidos. Su hermano parecía estar vivo, hablaba como un ser vivo, su tacto era el de una persona viva. No obstante, había que tener en cuenta la advertencia del maestro, la valoración del kender. Y, ahora que lo pensaba, estaba la reacción de *Atta* hacia Lleu. Le había demostrado hostilidad desde el principio, le había enseñado los dientes y se le había erizado el pelo del lomo. No

había querido que se acercara a las ovejas. Lo había mordido cuando él trató de ponerle la mano encima.

Podría suponer que el maestro había hablado de manera metafórica. Podía desestimar los comentarios del kender como necedades. Pero confiaba en el instinto de la perra. *Atta* se había dado cuenta de que Lleu tenía algo raro desde el primer momento que lo vio y lo olió.

—Tienes razón —susurró—. Tiene los ojos de un cadáver.

Lleu echó la silla hacia atrás y se levantó.

—He de irme. Tengo que reunirme con alguien. Una damita. —Guiñó un ojo y esbozó una sonrisa lasciva.

—No será Mina, ¿verdad? —preguntó Rhys.

La reacción de Lleu fue asombrosa. Inclinándose por encima de la mesa, agarró a Rhys por el cuello de la túnica y tiró de él para aproximarlo a su cara.

—¿Dónde está? —demandó Lleu, que jadeaba con una ansiedad desagradable—. ¿Anda por aquí cerca? ¡Dime dónde puedo encontrarla! ¡Dímelo!

Rhys bajó la vista a las manos de su hermano, crispadas sobre el tejido burdo. Las apretaba tanto que tenía blancos los nudillos. Y le temblaban.

—No tengo ni idea de dónde está —contestó—. Confiaba en que tú pudieses decírmelo.

Lleu lo observó con suspicacia. Después lo soltó.

—Lo siento —balbució—. Necesito encontrarla, eso es todo. No pasa nada. Seguiré buscándola.

Después abrió bruscamente la puerta y salió, cerrando tras de sí con un portazo. El tabernero bramó que quería su dinero pero, para entonces, Lleu ya estaba lejos.

Rhys se levantó y Beleño hizo otro tanto casi de forma automática.

—¿Adónde vamos?

—Tras él.

—¿Por qué?

—Para ver qué hace, adonde va. —¡Eh! ¿Vas a pagar lo de tu amigo?

—No tengo dinero... —empezó Rhys, pero lo interrumpió el tintineo de las monedas sobre el mostrador.

—Gracias —dijo el tabernero al tiempo que recogía el dinero. Rhys dirigió una mirada acusadora a Beleño. —No he sido yo —se apresuró a aclarar el kender.

—Con ésta son dos las que me debes, monje —dijo la voz sensual de Zeboim desde las sombras de un rincón—. Y ahora ¡ve tras él!

Rhys y Beleño salieron de la taberna y caminaron de prisa aunque

en silencio detrás de Lleu, que regresaba a Solace.

Tomaron precauciones para evitar que se diera cuenta de que lo seguían, aunque su cautela estaba de más porque Lleu no miró atrás ni una sola vez. Caminaba por la calzada con aire animoso, echada la cabeza hacia atrás, y entonaba el estribillo de la canción obscena.

—Beleño, he oído decir que existen muertos vivientes a los que se llama zombis. —Plantear semejante pregunta sonaba extraño, irreal, como si estuviera en un horrible sueño—. ¿Es posible que...?

—¿Que sea un zombi? —El kender sacudió la cabeza de manera tajante—. Nunca has visto un zombi, ¿verdad? Son cadáveres a los que han animado después de muertos. Sólo la peste es suficiente para que se te encojan los dedos de los pies. Tienen la carne putrefacta y los globos oculares les cuelgan de las cuencas. Arrastran los pies al andar porque no saben cómo mover los pies ni las piernas. Son como títeres horrendos. Y no cantan, eso te lo aseguro. Tampoco son jóvenes y guapos.

»Te diré algo, hermano Rhys —concluyó de manera solemne Beleño—. Es el muerto con mejor aspecto que he visto en toda mi vida.

12

Rhys y Beleño siguieron a Lleu a una de las zonas más nuevas de Solace. Con el propósito de acomodar a las personas que se instalaban en la ciudad se estaban construyendo casas a toda prisa al pie de los vallenwoods, no en las copas. Los que vivían en esas casas nuevas eran generalmente refugiados que habían huido de la destrucción ocasionada por Beryl. Cuando llegaron a Solace vivieron en tiendas, pero ahora algunos de ellos habían prosperado y deseaban una morada permanente.

Se podían construir muchas casas alrededor del tronco de los gigantescos árboles. Para ahorrar madera y dinero, el proyectista de las casas había seguido la pauta elfa de utilizar el propio árbol como una de las paredes de la casa, de manera que las construcciones semejaban setas que hubieran salido del barro al pie del tronco. Era tarde y la mayoría de las casas se hallaban a oscuras al haberse ido a acostar sus ocupantes, pero aquí y allí se veía brillar una luz a través de las ventanas e irradiar resplandor hacia la calle.

Lleu aflojó el paso cuando llegó a esa parte de la ciudad y dejó de cantar. Se encaminó hacia una de las casas oscuras y se asomó a una ventana. Después se puso a rondar calle arriba y calle abajo; de vez en cuando echaba una ojeada a la casa. Rhys y Beleño permanecieron al abrigo de las sombras, observaron y esperaron.

La puerta de la casa se abrió apenas y una mujer joven, envuelta en una capa, se deslizó al exterior y cerró a su espalda con suavidad y sin hacer ruido. Le costaba ver algo con la oscuridad y se le notó que escudriñaba la noche con aire atemorizado.

—¿Lleu? —llamó con voz trémula.

—Lucy, paloma mía. —La estrechó entre sus brazos y la besó.

—¡No, aquí no! —protestó ella, falta de respiración, mientras lo apartaba—. ¿Qué pasaría si mi marido se despierta y nos ve?

—Entonces ¿adónde vamos? —preguntó Lleu, que la tomó por la cintura y se puso a besarle el cuello—. No puedo dejar de tocarte.

—Conozco un sitio. Ven conmigo —contestó ella.

Agarrados, soltando risitas ahogadas, los dos se alejaron de prisa calle abajo. Rhys y Beleño los siguieron. El monje estaba preocupado, sin saber bien qué hacer. Aparentemente, aquello no era más que una cita a medianoche con una joven, algo normal en un hombre joven como Lleu salvo por el hecho de que éste distaba mucho de ser normal y de que la joven era una mujer casada.

Probablemente Rhys podría poner fin a aquello, arrastrar a la joven de vuelta a su casa. Habría una escena con el marido: lágrimas y llantos, furia, una pelea. Los vecinos se despertarían. Alguien llamaría

a las autoridades.

Decidió que no. Un escándalo no traería nada bueno. Esperaría el momento oportuno, hasta que estuvieran en un sitio tranquilo, y entonces intentaría hablar con su hermano.

La pareja llegó a una zona retirada y despejada en medio de un pinar. Por el aspecto de la hierba pisoteada, aquél era el lugar de encuentro de los amantes de la localidad. No bien dejaron de caminar cuando Lleu ya tenía las manos recorriendo el cuerpo de la mujer. La besó en el cuello, le acarició los senos, le levantó la falda.

—Está muy fogoso para ser un tipo muerto —comentó el kender.

Rhys se sintió incómodo al ver la escena. Tenía la sensación de que debía intervenir, aunque aún estaba por determinar cómo y qué decir. La joven se sentiría avergonzada y molesta. Lleu se enfadaría. También habría lágrimas, recriminaciones.

La joven suspiró, jadeó, y se abrazó a Lleu de manera que apretó la cabeza del hombre contra sus senos mientras pasaba los dedos por su cabello. Lleu se despojó de la capa y la extendió sobre las agujas de pino. Los dos se tumbaron sobre la prenda.

—Deberíamos irnos —dijo el monje, e iba darse media vuelta para marcharse cuando las siguientes palabras de su hermano lo hicieron detenerse.

—¿Has pensado sobre lo que hablamos, querida? —preguntó Lleu —. ¿Respecto a Chemosh?

—¿Chemosh? —repitió Lucy, distraída—. No hablemos de religión ahora. ¡Bésame!

—Pero es que quiero hablar de Chemosh —insistió él mientras le acariciaba los senos.

—¿Ese viejo y mohoso dios? —Lucy suspiró y frunció los labios—. No entiendo por qué quieres hablar de dioses en un momento así.

—Porque es importante para mí —dijo Lleu. Su voz adquirió un timbre suave. La besó en el cuello—. Para nosotros. —Volvió a besarla —. No puedo huir contigo si no juras venerar a Chemosh, igual que yo.

—No veo en qué puede cambiar eso las cosas —respondió Lucy entre beso y beso.

Lleu rozó los labios de la mujer con los suyos.

—Porque, mi cielo, yo viviré para siempre y seré igual que ahora: joven, vigoroso, apuesto...

—¡Qué presumido eres! —dijo ella riendo.

—Mientras que tú envejecerás —siguió Lleu—. Te saldrán canas y arrugas, y los dientes se te caerán.

—Entonces no me amarías —dijo Lucy, vacilante.

—Morirás, Lucy—susurró Lleu al tiempo que le acariciaba la mejilla—. Y yo estaré vivo y sano y necesitaré a alguien con quien

compartir mi lecho...

—Y, si venero a Chemosh, ¿me mantendré joven y hermosa? —preguntó Lucy—. ¿Por siempre jamás?

—Por siempre jamás. El mismo tiempo que yo te amaré.

—De acuerdo, entonces —accedió Lucy con una risa—, ¡Entrego mi alma a Chemosh!

—No lo lamentarás, amor mío.

Le bajó el corpiño y dejó sus senos al aire, blancos a la luz de la luna. La mujer suspiró y se estremeció mientras atraía la cabeza de él hacia su pecho para que besara la tersa carne. Lleu apretó los labios sobre el pecho izquierdo y la estrechó con fuerza en sus brazos.

—Lleu —dijo Lucy en un tono distinto—. Lleu, me haces daño... ¡Ay!

Soltó un grito penetrante y forcejeó para soltarse, pero Lleu no aflojó el abrazo. El grito de la mujer creció hasta convertirse en un chillido de angustia. Su cuerpo se sacudía y se retorcía. Rhys se incorporó de un salto y corrió hacia la pareja, con Beleño pisándole los talones.

—¡Se está muriendo! —gritó el kender—. ¡La está matando! La luz de su espíritu se apaga.

La joven se estremeció, se puso rígida y después su cuerpo quedó inerte.

Rhys agarró a Lleu, lo apartó de un tirón de la mujer y lo arrojó a un lado. Se arrodilló en el suelo y alzó a la mujer en sus brazos con la esperanza de percibir una chispa de vida.

—Demasiado tarde —dijo fríamente Lleu. Se incorporó, contempló a la mujer muerta con indiferencia, como quien examina un trabajo bien hecho—. Ahora pertenece a Chemosh.

La mujer no respiraba. En sus ojos había una mirada vacía. Rhys tanteó el cuello para encontrar algo de pulso, pero no lo había. En el seno, como grabado a fuego en la carne, estaba la marca de los labios de su hermano.

—Majere —oró el monje—, esta mujer no sabía lo que decía. Ten piedad de ella. ¡Devuélvela a la vida!

Rhys cambió ligeramente de postura, y la cabeza de la mujer se deslizó hacia un lado. El brazo flaccido, apoyado en su rodilla, resbaló y cayó inerte al suelo. Rhys esperó oír la voz del dios.

—¡No castigues a esta mujer inocente por mi causa, señor! —suplicó el monje—. ¡Su muerte es culpa mía! Podría haberla salvado, igual que habría podido salvar a mis hermanos.

No hubo respuesta. El único sonido fue la risa burlona de Lleu.

—¡Zeboim! —gritó Rhys con voz quebrada—. Concede la vida a esta pobre mujer.

Un eco de la risa desdeñosa de su hermano llegó desde las

sombras de los árboles.

Rhys soltó el cuerpo de la mujer en el suelo, con delicadeza.

—Su espíritu se ha ido —dijo Beleño—. Lo siento, Rhys. No se puede hacer nada. Me temo que tu hermano tiene razón. Chemosh la tiene.

Poniéndose de pie, el monje encaró a su hermano.

—No quería hacer esto, Lleu, pero no me dejas alternativa. Eres mi prisionero. Voy a llevarte ante las autoridades y se te acusará de asesinato. Quiero que me acompañes sin resistirte. No quiero hacerte daño, pero si es preciso lo haré.

—Iré contigo de buen grado, hermano. —Lleu se encogió de hombros—. Pero me parece que te va a resultar difícil sostener ese cargo de asesinato.

—¿Y eso por qué? —inquirió el monje en tono adusto.

—Porque no ha habido asesinato —contestó una voz detrás de él, seguida de una risita.

Lucy se levantó y corrió hacia Lleu; lo rodeó con los brazos y se apretó contra él. Estaba despeinada y tenía el corpiño desabrochado. Rhys todavía veía la marca —roja y encendida— de los labios de Lleu en su seno, que subía y bajaba con el aliento de la vida. La joven contempló a Rhys con una expresión burlona en los ojos.

—Estoy viva, monje —dijo—. Más que nunca.

—Habías muerto —contestó Rhys, que tenía un nudo en la garganta—. Moriste en mis brazos.

—Tal vez —replicó ella, maliciosamente—. Pero ¿quién te creerá? Nadie. Nadie en todo el ancho mundo.

—¿Quieres que te acompañe al alguacil, hermano? —preguntó Lleu—. Puedo presentarle a otras dos jóvenes que he conocido durante mi estancia en Solace. Mujeres que ahora conocen y abrazan los designios de Chemosh.

Rhys empezaba a entender, aunque esa comprensión era tan espantosa que no le resultaba fácil aceptarla.

—Estás muerto —dijo.

—No, hermano, soy uno de los Predilectos de Chemosh —declaró Lleu. Los dos, Lucy y él, se echaron a reír.

—Intenté explicártelo una vez, Rhys, pero no quisiste escucharme. Ahora puedes verlo por ti mismo. Mira a Lucy. Es hermosa, está en su plenitud, radiante. ¿Te parece que esté muerta? Demuéstraselo, Lucy.

Contoneándose, con los ojos entornados y los labios entreabiertos en un gesto provocativo, la mujer avanzó hacia Rhys.

—Tu hermano está celoso, Lleu. Me quiere para él.

—Es todo tuyo, paloma mía —contestó Lleu—. Que te diviertas...

Lucy siguió avanzando, echada la cabeza hacia atrás, los párpados entornados, los labios entreabiertos.

—¡Mátala! —gritó de repente Beleño.

Rhys retrocedió un paso. No podía apartar la vista de ella, de la mujer que había muerto en sus brazos y que ahora le dirigía una sonrisa acariciadora, incitante.

—Mátalos a los dos, a ella y también a él —urgió el kender.

—Según Lleu, no se los puede matar —dijo el monje—. Además, ya ha habido demasiadas muertes.

Lucy agarró a Rhys por el cuello de la túnica y deslizó las manos por debajo.

—Nunca has yacido con una mujer, ¿verdad, monje? ¿No te gustaría descubrir lo que te has perdido todos estos años? Rhys le apartó las manos ansiosas y la empujó.

—Tienes que intentar matarlos, o volverán a asesinar —insistió Beleño, implacable.

—Un monje de Majere no mata... —susurró Rhys.

—Pero no eres un monje —replicó brutalmente el kender—. Y, aunque lo fueras, no importaría. ¡Ya están muertos!

—De eso no estoy seguro. —Rhys sacudió la cabeza.

—¡Pues claro que sí! ¡Mira los ojos de esa mujer, Rhys! ¡Mírale los ojos!

Rhys miró los ojos de la joven. No vio el vacío, como le había ocurrido con su hermano, sino algo más terrible. Había visto una expresión así con anterioridad e intentó recordar dónde. Entonces le vino a la cabeza: los ojos de un lobo famélico. Empujado por el hambre, desesperado por alimentarse, el ansia de comer había prevalecido sobre todos sus otros instintos, incluso el miedo. Rhys estaba armado con dos antorchas encendidas, y *Atta* había asestado un mordisco al flanco del lobo, que se había lanzado directamente a la garganta de Rhys...

Vio la verdad de las palabras del kender en los ojos de Lucy. Volvería a asesinar para satisfacer aquella desesperada necesidad. Y otra vez, y otra, y otra...

Rhys levantó el emmide y arremetió con la punta directamente contra la frente de la joven. La cabeza se echó bruscamente hacia atrás y se oyó con absoluta claridad cómo se quebraba el cuello. Se desplomó en el suelo, la cabeza doblada en un ángulo extraño. Rhys se giró rápidamente para hacer frente a su hermano.

Lleu estaba apoyado en un árbol, cruzado de brazos, y observaba todo con una sonrisa.

Rhys aferró el bastón con fuerza y empezó a avanzar hacia su hermano.

—¡Cuidado! ¡A tu espalda! —sonó la voz estridente de Beleño. Rhys se giró y miró de hito en hito, espantado.

Lucy caminaba hacia él, contoneándose, los labios entreabiertos,

las manos extendidas.

—Chemosh tendrá tu alma —dijo la mujer con una risa cantarina. La cabeza se inclinaba en un ángulo extraño, por el punto donde se había roto el cuello. Con una sacudida y un quiebro, volvió a colocarlo recto y continuó adelante—. Lo quieras o no.

El monje oyó a su espalda el raposo sonido de la espada de Lleu al deslizarse fuera de la vaina. Rhys hizo frente a Lucy y la mantuvo a raya con el emmide, sin perderla de vista, al tiempo que aguzaba el oído para seguir la pista a los movimientos de Lleu. Beleño farfullaba algo y agitaba las manos como si estuviese lanzando un hechizo. Rhys habría querido que se callara. Percibió un susurro en la hierba, el crujido de las pinochas y la repentina inhalación de Lleu.

Rhys rotó hacia un lado, con un giro del cuerpo. La espada hendió el aire, allí donde estaba él un momento antes.

El impulso de la violenta acometida llevó a Lleu casi hasta la mitad del claro. Rhys golpeó a Lucy en la cara con el emmide. El impacto le destrozó la nariz, que se desparramó por todo el rostro. Un fino hilillo de sangre resbaló de la herida, pero no el chorro que debería haber salido con semejante herida. Ella chilló, más de rabia que de dolor, y trastabilló hacia atrás.

Rhys se desplazó a fin de afrontar a Lleu, justo a tiempo de ver que su hermano corría hacia él con la espada en una mano y un cuchillo en la otra.

El monje golpeó la espada con el bastón y la partió. Dando vueltas al bastón rápidamente, de forma que parecía las aspas de un molino en medio de un vendaval, lo descargó con fuerza en la muñeca de Lleu y oyó el chasquido de huesos. Lleu dejó caer el cuchillo. Rhys recordó claramente que la última vez que había golpeado a su hermano éste había gritado de dolor, pero ahora no lo hizo, ni siquiera pareció notar que la mano no le funcionaba ya.

Desarmado, Lleu saltó sobre su hermano para agarrarlo por el cuello con la mano sana al tiempo que arremetía con la rota como si fuese un garrote.

Descompuesto por el horror, Rhys hizo un quiebro lateral, y Lleu pasó de largo sin rozarlo. Según pasaba, el monje le puso la zancadilla y Lleu se fue de bruces al suelo.

De pie junto a su hermano caído, Rhys arremetió contra la columna vertebral de Lleu con el extremo del emmide, con todas sus fuerzas; el golpe separó las vértebras y cortó la médula espinal.

Rhys se echó hacia atrás, en una postura defensiva, y observó a su hermano.

—¡Mi hechizo místico no ha funcionado! —dijo Beleño, jadeante, mientras corría hacia él—. He lanzado ese conjuro tropecientas veces y siempre detiene a los muertos vivientes. Por lo general los derriba

como bolos, pero tu hermano ni siquiera se ha inmutado.

Lleu hizo un gesto de dolor como si se hubiese golpeado un dedo del pie y luego, lentamente, como quien recompone algo fraccionado, empezó a levantarse. Arqueó la espalda y se la frotó.

—Si quieres que te dé mi opinión, Rhys, no puedes hacer nada para matarlos —añadió el kender, falto de aliento—. ¡Este sería un buen momento para largarse!

El monje no contestó. Estaba mirando fijamente a Lleu.

—¡Ahora! —urgió Beleño mientras le tiraba de la manga.

—Te lo dije antes, Rhys —habló Lleu. Se agarró la mano mutilada por la muñeca y se la colocó en su sitio con un chasquido—. Soy uno de los Predilectos de Chemosh. Tengo su don. Vida eterna...

—También yo soy Predilecta de Chemosh —dijo Lucy, que no parecía darse cuenta de que su nariz era una masa sanguinolenta—. Tengo su don. Vida eterna. Tú puedes tenerlo también, Rhys. Entrégate a Chemosh.

Los dos cadáveres avanzaron hacia él, ardientes los ojos, aunque no de vida sino de una ansia imperiosa de tomar vida.

La bilis le subió a la boca a Rhys y el estómago se le agarrotó. Se dio media vuelta y huyó por el bosque a todo correr, tropezando con las ramas de los árboles, zambulléndose entre la maleza. Se paró para vomitar y después echó a correr otra vez para escapar de la risa burlona que sonaba entre los árboles, del cuerpo de la muchacha en sus brazos, de los cadáveres en la tumba común del monasterio. Corrió sin ver por dónde iba y sin importarle, corrió hasta que se quedó sin fuerzas y se desplomó en el suelo, sacudido por los sollozos y los jadeos. Volvió a vomitar una y otra vez, aun cuando ya no le quedaba nada en el estómago que expulsar, y entonces arrojó sangre. Finalmente, exhausto, rodó sobre sí mismo y se quedó tendido boca arriba, el cuerpo trémulo y agarrotado. Así lo encontró Beleño.

Aunque el kender había recomendado la huida no se esperaba que Rhys siguiera su consejo de una manera tan repentina. Cogido por sorpresa, Beleño reaccionó con lentitud. Los hambrientos ojos de los dos Predilectos de Chemosh, volviéndose hacia él, imprimieron más velocidad al arranque del kender. No veía a Rhys, pero oía cómo se abría paso violentamente por el bosque. Los kenders gozaban de una excelente visión nocturna, mucho mejor que los humanos, y Beleño encontró en seguida a Rhys tirado en el suelo, con los ojos cerrados y fatigosa la respiración.

—No te me vayas a morir ahora —conminó el kender, que se había agachado junto a su amigo.

Puso la mano en la frente del monje y la notó caliente. Su respiración era áspera a causa de tener la garganta en carne viva, pero firme. Beleño se puso a entonar un sonsonete que había aprendido de

sus padres, mientras acariciaba el cabello del monje en un gesto tranquilizador, de un modo muy parecido a como habría hecho con *Atta*.

Rhys suspiró profundamente. Su cuerpo se relajó. Abrió los ojos y, al ver a Beleño inclinado sobre él, esbozó una leve sonrisa.

—¿Cómo te sientes? —preguntó el kender con ansiedad.

—Mucho mejor. —Ya no tenía el estómago revuelto y sentía la lacerada garganta caliente y suave como si hubiese tomado un ponche con miel—. Posees talentos ocultos, al parecer.

—Sólo era un pequeño hechizo de curación que aprendí de mis padres —respondió Beleño con modestia—. A veces viene muy bien, para arreglar huesos rotos y frenar hemorragias y hacer que remita la fiebre. No me permite conseguir nada grandioso, como devolverle la vida a los muertos... —Tragó saliva y se mordió los labios—. Uy, lo siento. No quería decir eso.

—¿Cuánto tiempo he estado inconsciente? —preguntó el monje, que se incorporó con presteza.

—No mucho. Podrías haberme esperado, ¿sabes?

—No sabía lo que hacía —susurró Rhys—. Lo único que pensaba era lo horrible que... —Sacudió la cabeza—. ¿Nos persiguen? Beleño miró hacia atrás.

—No lo sé, supongo que no. No los oigo. ¿Y tú?

—Ojalá —contestó Rhys.

—¿Quieres que nos persigan? ¡Desean matarnos! ¡Entregarnos a Chemosh!

—Sí, lo sé. Pero si nos persiguieran sería porque nos temen. Si no vienen... —Se encogió de hombros—. Es que no les importa lo que pueda ser de nosotros. Eso sí es inquietante.

—Entiendo —contestó Beleño con aire solemne— Saben que no podemos hacer nada para frenarlos. Y tienen razón. Mi magia no les hace ningún efecto, y eso no me había ocurrido nunca. Bueno, no me ocurría desde que era pequeño y empezaba a practicar. Quizá si tuviésemos una arma sagrada...

—El emmide es una arma bendecida por el dios. Majere me la entregó como regalo de despedida. —Rhys apretó los dedos sobre el bastón. Revivió el momento en que había visto a *Atta* ir hacia él con el emmide en la boca, y sintió una fugaz calidez en medio de la helada oscuridad—. Aun en el caso de que quien lo maneje no sea un elegido de Majere, el arma sí lo es. Y, como viste, no logró matar a mi hermano, ni siquiera frenarlo un poco. Como dijo Lleu, no teme que le contemos a alguien que es un asesino. ¿Quién iba a creernos?

—Supongo que tienes razón —convino Beleño—. No lo había enfocado de ese modo. Bien, pues, ¿qué hacemos?

—No lo sé. Me es imposible pensar de un modo racional. —Rhys

miró alrededor—. No tengo ni idea de dónde estamos ni cómo volver a la posada. ¿Y tú?

—No mucha —reconoció alegremente el kender—. Pero distingo luces en aquella dirección. ¿Tú no?

—No, pero yo no tengo la vista penetrante de un kender. —El monje puso la mano en el hombro del kender—. Ve tú delante, y gracias por la ayuda, amigo.

—De nada. —Beleño daba la impresión de estar desanimado, sin embargo. No parecía el mismo kender vivaz de siempre. Echó a andar, pero no miraba por dónde iba y en seguida metió un pie en un agujero.

—¡Ay! —exclamó mientras se frotaba un tobillo.

—¿Estás bien?

—Sí, supongo que sí.

—¿Qué pasa?

—Hay algo que tengo que decirte, Rhys. —¿Y qué es?

—No te va a gustar —advirtió Beleño.

—¿Y no puedes esperar hasta mañana? —preguntó con un suspiro. —Supongo que sí. Sólo que... Bueno, podría ser importante.

—Entonces, adelante, habla.

—He visto más personas como tu hermano y Lucy. Quiero decir como esas cosas que antes fueron tu hermano y Lucy. Las vi hoy, en Solace. El rostro del kender era un fulgor blanco a la luz de Solinari. —¿Cuántas? —preguntó el monje, desesperado.

—Dos. Mujeres jóvenes ambas. Y también guapas. Pero muertas. Del todo. —Beleño sacudió la cabeza con tristeza—. Te lo habría dicho antes, sólo que no sabía qué era lo que veía. Hasta que vi a tu hermano en la taberna. Entonces lo supe. Esas mujeres eran iguales que él, no irradiaban el brillo del espíritu desde su interior y, sin embargo, iban por ahí tan contentas, charlando y riendo...

Rhys recordó a la hija del molinero, que se había encaprichado con Lleu y se había escapado de su casa con él. ¿A cuántas jóvenes más había seducido y asesinado su hermano para luego entregar sus almas a Chemosh? Rhys volvió a ver el hambre espantosa en los ojos de Lucy. ¿A cuántos jóvenes seducirían esas muchachas a su vez? Seducirlos y asesinarlos. Los Predilectos de Chemosh.

«Nadie sabe lo que se traen entre manos porque nadie sabe que están muertos», se dijo para sus adentros al tiempo que la espantosa perfección de la estratagema del dios se abrió paso en su mente.

Rhys sabía la verdad del asunto; pero, como le había dicho al kender, ¿quién iba a creerle? ¿Cómo convencer a nadie? Beleño podía contar lo que veía, pero los de su raza no se distinguían por su rigor a la hora de relatar hechos. Rhys podía detener a Lucy, atarla y llevarla ante los magistrados para que la miraran a los ojos. Podía imaginar su

reacción. Lo arrestarían a él y lo encerrarían como a un loco de atar.

La muerte tenía un rostro nuevo y ese rostro era joven y bello; la muerte tenía un cuerpo fuerte e incólume.

Rhys podía gritárselo al mundo.

Nadie le creería.

Libro III
Predilectos de Chemosh

1

Mina pasó los dedos por el cabello rubio del hombre. Tenía el pelo suave, fino, como el de un niño. Llevaba flequillo, que le caía sobre la frente, y ella se lo apartó de los ojos. No recordaba su nombre. Jamás recordaba los nombres. Sin embargo, sí recordaba los ojos, recordaba el afán, el anhelo, el asombro. El dolor, a veces; la infelicidad, la rabia, la frustración. La adoración, por supuesto. Todos la adoraban. El joven le cogió la mano y se la besó.

Durante la Guerra de los Espíritus sus soldados la habían adorado. La adoraban cuando los conducía a la muerte. La adoraban cuando se arrodillaba y rezaba por ellos y mandaba sus almas al vasto río de los perdidos. Veía el temor en sus ojos, el miedo a lo desconocido.

Tanto miedo. El miedo a la vida, a vivir. Ella tenía el poder de quitarles ese miedo. De apartar lo desconocido. Con su beso, el espíritu abandonaba el cuerpo, daba unos cuantos pasos inseguros, con los brazos extendidos hacia Chemosh, igual que un bebé camina, tambaleándose, hacia su madre. Chemosh volvía a imbuir el espíritu en el cuerpo, bañado, limpio, despojado de toda sensación molesta. Ni amor ni culpabilidad ni angustia ni celos...

—Serás elegido de Chemosh —le dijo al joven, cuyos cálidos labios se posaban en su palma abierta—. Tendrás la vida eterna. No más dolor. Jamás sentirás frío, calor o cansancio.

—Supongo que tanto da un dios u otro —dijo el joven, y su aliento ardiente le rozó el cuello—. Prometen y nunca dan, o eso es lo que me han contado.

—Chemosh te dará todo lo que ha prometido —aseguró Mina mientras le retiraba el cabello—. ¿Quieres aceptarlo como tu dios?

—Si tú vas incluida con él —respondió el joven con una risita.

—Ella va con él —dijo una voz—. Ella le abre el camino.

El joven se levantó de un salto. Habían extendido una manta en un sitio apartado, a la orilla del río, sobre la broza de hojas húmedas, raíces de árbol y hierba aplastada.

—¿Quién eres? —demandó el joven al apuesto dios de refinado atuendo que parecía haber surgido de la tierra, ya que no se lo había oído acercarse.

—Chemosh —respondió y, al tiempo que el joven se quedaba boquiabierto, alargó la mano y lo tocó en el pecho, sobre el corazón—. Y tú me perteneces.

El joven exhaló un gemido de dolor y se aferró el pecho. Un estremecimiento sacudió su cuerpo. Cayó de rodillas, los ojos fijos en el dios mientras la luz se apagaba en ellos poco a poco. Se desplomó de bruces en el suelo y se quedó tirado, inmóvil. Chemosh pasó por

encima del cadáver. Miró a Mina con expresión ceñuda, malhumorada.

—No me gusta esto —dijo.

—¿Cómo he incurrido en el desagrado de mi señor? —preguntó Mina, quien se incorporó con aire digno para mirarlo cara a cara—. Hago todo lo que me pides.

Lo que decía era verdad y eso precisamente encolerizó más a Chemosh, así como el hecho de no comprender la razón de que se enfadara con ella.

—Eres una Suma Sacerdotisa del Señor de la Muerte —manifestó —. No es apropiado que estos patanes te soben con sus toscas manazas. Aunque a ti parecen complacerte mucho esos toqueteos. A lo mejor hice mal en interrumpir.

—Mi dulce señor —empezó Mina, que se aproximó a él sin apartar del dios la mirada de sus ojos ambarinos, brillantes y dorados —. Me ordenaste que te trajera a estos jóvenes. Obedezco tus mandatos.

Se acercó más aún, al punto de que el dios percibió la calidez de la joven, olió la fragancia de su cabello y el aroma de su cuerpo, que seguía estando suave y mórbido por el deseo.

—Las manos que me tocan son tus manos —le dijo—. Los labios que me besan, los tuyos, y de nadie más.

Chemosh la tomó en sus brazos y la besó fuerte, con brutalidad, descargando su rabia en ella, que era la causa, aunque no habría podido decir el porqué. Mina le devolvió el beso fiero y desesperado, como en el campo de batalla cuando el tumulto del combate parece apagarse dejando a los dos contrincantes aislados de todo lo demás en un preciado momento que perdurará hasta que uno de ellos muera.

—Mi señor... —musitó Mina—. ¿Me permites que le conceda tu presente?

Señaló con un ademán el cadáver del joven que yacía sobre la manta, a la orilla del río.

—Ya me encargo yo —contestó Chemosh, que se agachó y posó la mano sobre el pecho inmóvil del joven.

Los ojos del cadáver se abrieron. Los tenía de color verde, y el cabello era rubio. Miró a Chemosh y reconoció al dios de los muertos, y en aquella mirada había veneración. Se puso de pie e hizo una reverencia.

—Eres uno de mis Predilectos —manifestó Chemosh—. Viaja hacia el este, hacia el amanecer de tu nueva vida. Y, en tu camino, encuentra a otros que juren adorarme y tráelos a mi servicio.

—Sí, señor. —El joven hizo otra reverencia a Chemosh, que lo despidió con un ademán y se desentendió de él.

La mirada del joven se desvió hacia Mina, que le sonrió; fue una

sonrisa impersonal. Chemosh frunció el entrecejo, y el joven se dio media vuelta y se alejó con premura.

—Si consigues quitarte de la cabeza a tu conquista, quizá podamos volver a ocuparnos de asuntos serios —dijo Chemosh. Sabía que estaba siendo injusto. Mina se limitaba a cumplir lo que él le había mandado. Sin embargo, no podía evitarlo.

—Hoy no estás de buen humor, mi señor —comentó ella mientras enlazaba las manos alrededor de su brazo—. ¿Qué ha ocurrido para que tengas esa expresión sombría?

—No lo entenderías —replicó secamente al tiempo que le retiraba la mano con brusquedad—. Eres mortal.

—Una mortal que ha entrado en contacto con la mente de un dios.

Chemosh le clavó una mirada penetrante. Si sonreía o parecía pagada de sí misma u orgullosa la mataría allí mismo.

La vio seria, sin saber qué pasaba. Lo amaba, lo adoraba.

El dios suspiró profundamente, apaciguado.

—Se trata de Sargonnas. El dios astado va por el cielo pavoneándose todo esponjado como si fuese nuestro rey. —Chemosh, echando chispas, paseaba arriba y abajo por la orilla del río—. Alardea de su victoria en Silvanesti, se jacta de haber aplastado a los elfos, se ríe de cómo han embaucado a los ogros haciéndoles creer que los minotauros son sus aliados. Fanfarronea de que él y sus cabestros no tardarán en ser líderes indiscutibles del tercio oriental de Ansalon.

—Simple jactancia, mi señor—dijo Mina con displicencia.

—No. El dios toro será un zafio patán, pero tiene un rudimentario sentido del honor y no miente. —Dejó de pasear y se volvió a mirar a Mina—. Ha llegado el momento de que pongamos en marcha nuestro plan.

—Pero aún es pronto, mi señor —protestó ella—. El número de nuestros Predilectos aumenta, pero no se acerca siquiera al que haría falta, además de que la mayoría se encuentra en el oeste de Ansalon, no en el este.

—No podemos esperar —insistió el dios al tiempo que sacudía la cabeza—. Sargonnas gana fuerza de día en día y los otros dioses o no ven su ambición o están tan preocupados con sus propios problemas que no se percatan del peligro. Si se apodera del este, ¿de verdad creen que se conformará con eso? Después de estar atrapados en sus islas durante siglos, los minotauros han logrado establecerse en el continente por fin. Su propósito no es gobernar sólo el este, sino todo el mundo, y el cielo por añadidura. —Chemosh apretó el puño.

»Soy el único que se encuentra en posición de desafiarlo. He de actuar ahora, antes de que se haga aún más fuerte. ¿Dónde está ese necio, Krell? —Miró en derredor como si el Caballero de la Muerte

pudiera esconderse debajo de una piedra.

—Desatando el caos en alguna parte, supongo —dijo Mina—. No he estado en contacto con él, mi señor.

—Tampoco yo. Lo convocaré para que se reúna con nosotros en el Abismo. Tienes que abandonar este plano durante un tiempo, Mina, y dejar el trabajo que te es tan caro.

Asestó una mirada acerba a la manta arrugada, todavía reciente la huella que dos cuerpos entrelazados habían dejado en ella.

—Tú eres caro para mí, mi señor —respondió suavemente ella—. Mi trabajo no es más que eso: mi trabajo.

Chemosh se vio reflejado en los ojos ambarinos. No vio a nadie más. La tomó de las manos y se las llevó a los labios.

—Perdóname. Estoy raro. No soy el de siempre.

—Tal vez ése sea el problema, mi señor.

El dios se quedó pensativo, meditabundo.

—Quizá tengas razón. Últimamente ni siquiera estoy seguro de saber qué es «ser el de siempre». Resultaba más fácil cuando Takhisis y Paladine dominaban el firmamento. Sabíamos cuál era nuestro lugar. Puede que no nos gustara. Puede que clamáramos contra ellos y que su yugo nos escociera, pero había orden y estabilidad en los cielos y en el mundo. Al final va a resultar que la paz y la seguridad tienen su lado bueno. Así podría dormir con los dos ojos cerrados, en vez de tener uno abierto siempre, estar en todo momento en guardia por si alguien se acerca sigilosamente por detrás.

—De modo que perderás unos cuantos eones de sueño, mi señor —dijo Mina—. Merecerá la pena cuando seas el soberano y los demás se inclinen ante ti.

—¿Cómo adquiriste tanta sabiduría? —Chemosh la tomó en sus brazos y la estrechó contra sí. Le besó el cuello—. He tomado una decisión. A partir de ahora, ningún tosco mortal te hará arrumacos. Ningún mortal rozará tu piel con sus rudos labios. Eres la amada de un dios. Tu cuerpo, tu alma, son míos, Mina.

—Siempre lo han sido, mi señor —repuso ella, estremecida entre sus brazos.

La oscuridad cubrió a Chemosh, lo envolvió a él y la rodeó a ella para conducirlos a una oscuridad más profunda, más densa, más cálida, alumbrada únicamente por la llama del éxtasis.

—Y siempre lo serán.

Chemosh regresó al Abismo y lo halló oscuro y lúgubre. Sólo él tenía la culpa. Podría haber iluminado el Abismo como si fuese el cielo llenándolo de candelabros, arañas, lámparas resplandecientes y linternas titilantes. Podría haberlo amueblado, poblado de gente, llenado de música y danzas. Eones atrás lo había hecho, pero ahora

no. Detestaba demasiado su morada para intentar cambiarla. Quería, necesitaba encontrarse entre los vivos. Y había llegado el momento de poner en marcha su plan para satisfacer el deseo de su corazón.

Esperó a Krell con impaciencia y le complació oír finalmente el golpeteo metálico de la armadura del Caballero de la Muerte, que se abría paso despacio a través del Abismo como si caminara trabajosamente por el espeso barro de un campo de batalla. Sus ojos eran dos puntos rojos. Pequeños y muy juntos, le recordaron a Chemosh los de un cerdo demoníaco.

Deseoso de hallar algo mejor a lo que mirar, el dios desvió la vista hacia Mina. Iba vestida de negro, un vestido de seda que se deslizaba sobre las curvas femeninas como sus manos. Los pechos subían y bajaban al respirar. Distinguía el leve latido de la vida en el hueco de la garganta de la mujer. De repente hubiera querido que Krell se encontrara a mil kilómetros de distancia, pero no podía permitirse ceder a sus deseos. Todavía no.

—Bueno, Krell, por fin has llegado —empezó en tono enérgico—. Siento haberte apartado de la matanza de enanos gullys o lo que quiera que fuera que habías encontrado para divertirte, pero tengo un trabajo para ti.

—No estaba matando enanos gullys —replicó Krell con gesto hosco—. Eso no tiene nada de divertido, y tampoco luchar con esas bestezuelas. Se limitan a chillar como conejos y después se desmayan y se orinan.

—Era una broma, Krell. ¿Has sido siempre tan estúpido o es que la muerte te dejó secuelas?

—Nunca me gustaron las chanzas, mi señor —replicó Krell, que añadió con aire estirado—: Y deberías saber a qué me dedicaba, porque tú me mandaste hacedo. Me limitaba a seguir tus órdenes, a reclutar nuevos seguidores para ti.

—¿De veras? —Chemosh unió las manos por las puntas de los dedos y tamborileó unas contra otras—. ¿Y la cosa va bien?

—Muy bien, mi señor. —Krell se meció sobre los talones, complacido consigo mismo—. Creo que mis reclutas te parecerán más satisfactorios que los de otros.

Lanzó una mirada a Mina. Ella lo había rescatado, lo había liberado de la atormentadora diosa y también de su roca carcelaria, pero, precisamente por ello, la odiaba.

—Al menos los míos son de fiar —replicó Mina— No es probable que traicionen a su señor.

Krell apretó los puños y dio un paso hacia ella.

Mina se levantó de la silla para hacerle frente. Se había puesto pálida y sus ojos semejaban oro reluciente. Sin atisbo de temor, estaba hermosa en su valentía, radiante en su ira. Chemosh se permitió un

instante de placer y después se obligó a centrarse en el asunto que debía tratar.

—Mina, creo que tendrías que dejarnos solos.

La mujer asestó una mirada desconfiada a Krell.

—Mi señor, no me gusta...

—Mina —la interrumpió el dios—, te he dado una orden. He dicho que te vayas.

Mina parecía dispuesta a discutir, pero una ojeada al ceñudo semblante del dios bastó para que se retrajera. Se recogió los vuelos de la larga falda y se marchó.

—Deberías meterla en cintura —aconsejó Krell—. Se está propasando. Igual o peor que una esposa. Tendrías que matarla. Daría menos problemas muerta que viva.

Chemosh se giró bruscamente hacia el caballero. En los ojos del dios había un brillo cruel, una luz más oscura que la oscuridad. Lo poco que quedaba del Caballero de la Muerte se encogió dentro de la armadura.

—No olvides que ahora me perteneces, Krell —dijo suavemente —. Ni que con un capirotazo de mi dedo puedo reducirte a un montón de excrementos de pájaro.

—Sí, mi señor —dijo Krell, doblegado—. Lo siento, mi señor.

Chemosh hizo aparecer una silla, después otra, y por último una mesa que colocó entre ambos.

—Siéntate, Krell —ordenó el dios con irritación—. Tengo entendido que te encanta el juego del khas.

—Es posible, mi señor —respondió el caballero, cauteloso, ya que se temía una trampa.

Observó intensamente la silla que se había materializado de la oscuridad del Abismo. Cuando creyó que Chemosh no miraba, dio a la silla un golpecito subrepticio con el dedo.

—Siéntate, Krell —repitió fríamente el dios—. Quiero que los ojos de los demás, aunque sean los ojos de un cerdo, estén al mismo nivel que los míos.

El Caballero de la Muerte dejó caer pesadamente en la silla su nada introducida en la armadura.

Chemosh hizo un gesto con la mano, y un punto de luz brilló sobre un tablero de khas.

—¿Qué te parecen estas piezas, Krell? —inquirió con aire indiferente—. Las he mandado hacer a propósito. Son de hueso.

El caballero iba a decir que le importaba un bledo si las habían hecho de estiércol de caballo, pero reparó en la mirada de Chemosh. Con el índice y el pulgar enfundados en el guantelete, agarró uno de los peones, tallado a semejanza de un goblin, y aparentó examinarlo con admiración.

—Un buen trabajo artesanal, mi señor. ¿Es elfo?

—No, es goblin. Estas otras piezas son elfas. —Señaló a los dos clérigos elfos.

—Ignoraba que los goblins supieran tallar tan bien —comentó Krell mientras asía al goblin por el cuello y lo escudriñaba con atención.

Chemosh suspiró profundamente. Hasta la vida de un dios era demasiado corta para aguzar la mente de alguien tan zote como Ausric Krell.

—No están talladas, pedazo de lerdo. Cuando dije que eran de hueso me refería a que... Oh, qué más da. Lo que tienes en la mano es un goblin. Un goblin muerto, reducido.

—¡Ja, ja! —Krell rió de buena gana—. Ése sí que es un buen chiste. ¿Y éstos son elfos muertos? —Dio un capirotazo a uno de los clérigos—. Y éste, un kender muerto...

—¡Basta, Krell! —Chemosh respiró hondo y después continuó haciendo gala de paciencia—. Estoy a punto de emprender mi campaña.

Apoyó los codos en la mesa, a los lados del tablero de khas, y se inclinó sobre éste como si calculara un movimiento.

—La acción que planeo llevar a cabo llamará por fuerza la atención de los otros dioses. Sólo uno de ellos plantea una amenaza digna de tenerse en cuenta. Sólo una podría significar un serio estorbo. De hecho, ya ha empezado a molestarme seriamente.

Clavó la mirada en Krell para asegurarse de que estaba prestando atención.

—Sí, milord. —El caballero ya no parecía tan estúpido. Campaña, batalla... Ésas eran cosas que entendía.

—La diosa que me preocupa es Zeboim —dijo Chemosh. Krell gruñó.

—Ha encontrado un seguidor, un monje de Majere privado de derechos, que ha descubierto el secreto de los Predilectos de Chemosh. El monje se lo ha contado a Zeboim y ésta amenaza con delatarme a menos que te devuelva al Alcázar de las Tormentas.

—No vas a hacerlo, ¿verdad, mi señor? —preguntó Krell con nerviosismo.

Chemosh alargó la mano y tomó una de las piezas del lado de la oscuridad, la que se conocía como el caballero. La toqueteó y la hizo girar.

—Pues, de hecho, sí. ¡Espera! —Alzó una mano cuando Krell chilló una protesta airada—. Escúchame. ¿Qué opinas de este movimiento, Krell?

Con lentitud, colocó la pieza delante de la reina negra.

—No puedes hacer ese movimiento, mi señor —rezongó el

caballero—. Va contra las reglas.

—Así es, Krell —convino Chemosh—. Va contra todas las reglas. Coge esa pieza y mírala bien. ¿Qué te parece?

Krell levantó la pieza y la observó a través de las ranuras de la visera del yelmo.

—Es un caballero que monta un dragón. —Descríbela con más detalle —instó Chemosh.

—Es un Caballero de Takhisis —manifestó Krell tras un examen más a fondo—. Lleva el símbolo del lirio y de la calavera en su armadura. —Muy observador, Krell —comentó el dios. El caballero se sintió complacido, sin darse cuenta del sarcasmo. —Lleva capa y yelmo, y monta un Dragón Azul.

—¿No te resulta familiar nada de este caballero, Krell? —preguntó Chemosh.

Krell acercó la pieza a la nariz prácticamente. Sus ojos centellearon.

—¡Lord Ariakan! —Krell contempló la figura con incredulidad—. ¡Hasta el más mínimo detalle!

—En efecto, lord Ariakan, el muy amado hijo de Zeboim. Tu tarea consiste en vigilar esa pieza de khas, Krell. Mantenía a buen recaudo y sigue mis órdenes al pie de la letra, porque así es como mantendremos a la Reina del Mar acorralada en su lado del tablero, total y absolutamente impotente.

Los rojos ojos del Caballero de la Muerte se clavaron en la pieza y titilaron, dubitativos.

—No te entiendo, mi señor. ¿Por qué iba a preocuparle una pieza de khas a la diosa? Aunque parezca su hijo...

—Porque es su hijo, Krell —lo interrumpió Chemosh, que puso énfasis en la palabra «es». Se recostó en la silla, apoyó los codos en los brazos del mueble y unió las manos por las yemas de los dedos.

AI caballero le tembló la mano con la que sostenía la pieza y casi la dejó caer. Luego, con premura, la puso en el tablero y retiró la mano de prisa.

—Puedes tocarlo, Krell. No te va a morder. Bueno, de poder pillarte, lo haría, pero no puede.

—Ariakan murió —dijo Krell—. Su madre se llevó su cadáver...

—Oh, sí, muerto está, del todo —convino Chemosh con gesto complacido—. Murió, gracias a tu traición, y su alma vino a mí, como lo hacen todas las almas de los muertos. La mayoría pasan por mis manos tan fugaces como favilas que se elevan al cielo, de camino a la siguiente etapa del viaje. Otras, como la tuya, Krell, están atadas a este mundo como castigo.

El caballero gruñó; fue un ruido sordo en los confines de la armadura.

—Y hay otras, como la de milord Ariakan, que se niegan a marcharse. A veces no soportan separarse de alguien amado. Otras, no soportan separarse de alguien a quien odian. Y esas almas son mías.

Los rojos ojos de Krell titilaron y después llegó la comprensión. Echó hacia atrás la cabeza y soltó una gran carcajada que levantó ecos en el Abismo.

—El ansia de venganza de Ariakan contra mí lo tiene atrapado aquí. Vaya, ésa sí que es una gran broma, mi señor. Una chanza a la que le pillo la gracia.

—Me alegra que te sea tan fácil divertirte, Krell. Y ahora, si eres capaz de dejar de regodearte durante un momento, te daré órdenes. —Soy todo oídos, señor.

El caballero escuchó atentamente las instrucciones, hizo unas cuantas preguntas que, de hecho, rayaban en lo inteligente.

Convencido de que esta parte de su plan seguiría adelante, Chemosh despidió al Caballero de la Muerte.

—Confío en que no te importará regresar al Alcázar de las Tormentas, ¿verdad, Krell?

—Mientras sea libre de marcharme cuando quiera, no, mi señor —respondió el caballero—. ¿Puedo irme de allí una vez que haya terminado mi trabajo?

—Naturalmente, Krell.

El caballero recogió la pieza del tablero de khas, la miró un momento, rió con disimulo, y después la metió en el guantelete.

—A decir verdad, sentía cierta nostalgia por ese sitio.

—Guarda a buen recaudo esa pieza —advirtió Chemosh.

—No la perderé de vista —contestó Krell con una risita—. Puedes contar con ello, mi señor.

Krell se alejó sin dejar de reírse para sus adentros.

—Mina —dijo el dios con desagrado—, ¿—me estás espiando?

—No espiaba, mi señor. —Saliendo de la oscuridad, Mina caminó hacia él—. Estaba preocupada. No confío en ese diablo. Ya traicionó a su señor una vez, y puede volver a hacerlo.

—Te aseguro que soy muy capaz de ocuparme de él, Mina —contestó fríamente Chemosh.

—Lo sé, mi señor. Lo siento. —Mina se acercó más, se arrimó a él y apoyó la cabeza en su pecho.

Chemosh sintió su calidez, olió el perfume de su cabello, que le rozaba la piel.

«Daría menos problemas muerta que viva.»

Después de todo, era algo que debía tener en cuenta.

—¿Por qué te preocupa Zeboim, mi señor? —preguntó Mina, ajena a los pensamientos del dios—. Sé que ese monje ha estado fisgoneando, pero sólo tienes que darme permiso para que me ocupe

de él y...

—El monje es una molestia, nada más. Lo metí en el mismo saco con el único propósito de hacerle saber a la diosa que estoy al tanto de lo que se traía entre manos. Y también para distraerla de mi verdadero propósito.

—¿Y cuál es, mi señor?

—Vamos en busca de un tesoro enterrado, Mina —dijo Chemosh —. El tesoro más valioso conocido por el hombre y por los dioses. Mira lo miró fijamente, perpleja.

—¿Para qué necesitas un tesoro? La riqueza es polvo para ti.

—El tesoro que busco no consiste en cosas tan baladíes como monedas de acero, coronas de oro, collares de plata o baratijas de esmeraldas —se mofó el dios—. El tesoro que busco es de un material mucho más valioso. Está hecho de... mí mismo.

Ella lo miró largamente a los ojos.

—Creo que lo entiendo, mi señor. El tesoro es...

Chemosh le puso el dedo sobre los labios.

—Ni media palabra, Mina. Todavía no. No sabemos quién puede estar escuchando.

—¿Puedo preguntar dónde se halla ese tesoro, mi señor? La tomó en sus brazos y la estrechó al tiempo que le susurraba al oído: —En el Mar Sangriento. Allí es adonde iremos, tú y yo, una vez que tenga la seguridad de que los ojos indiscretos y los oídos aguzados se han cerrado.

2

Lord Ausric Krell odiaba el Alcázar de las Tormentas. Se había sentido eufórico al quedar libre de aquel lugar, había jurado que jamás volvería a pisarlo a no ser para demolerlo, y, sin embargo, cuando se encontró de nuevo en el patio barrido por la espuma de las olas, experimentó verdadero placer. Se había marchado como un prisionero, escabullándose de manera ignominiosa, y ahora volvía siendo el amo y señor.

Rió con ganas al oír el endeble chapoteo de las olas al romper contra las rocas. Se inclinó por el borde del acantilado e hizo un rudo gesto al mar a la par que gritaba una obscenidad. Volvió a reírse y caminó con paso brioso de vuelta al patio, en dirección a la Torre del Lirio y de allí a la biblioteca. Zeboim se daría cuenta en seguida de que había vuelto y querría tenerlo todo preparado.

Zeboim se encontraba en el Mar Sangriento ayudando a su padre, Sargonnas, cuando oyó la maldición de Krell. Los minotauros estaban lanzando una gran fuerza expedicionaria a fin de afianzar y consolidar su dominio en Silvanesti. Una flota compuesta por barcos de guerra, de suministro y de transporte de tropas, así como naves repletas de emigrantes, zarpaba de las islas de los minotauros rumbo a Ansalon.

Este era el momento del supremo triunfo de Sargonnas y el dios no quería que nada lo echara a perder, de modo que le había pedido a su hija que los mares estuvieran en calma y soplaran vientos favorables, a lo que Zeboim, no teniendo nada mejor que hacer, accedió. A cambio, los minotauros le entregaron regalos espléndidos y celebraron juegos en su honor en el circo.

Se derramó sangre en su nombre. Brazales de oro y pendientes de plata adornaban sus altares. ¿Cómo negarse a sus peticiones?

Las velas se hincharon. El viento coronó el mar con espuma blanca que rompía bajo las proas galopantes de las embarcaciones. Los marineros minotauros entonaban canciones y bailaban en las oscilantes cubiertas. Zeboim danzaba con ellos sobre el chispeante mar.

Y entonces le llegó la voz de Krell a través de la distancia.

Krell maldijo su nombre. Maldijo sus vientos y sus aguas. La maldijo a ella y después se echó a reír.

Volviendo en aquella dirección los ojos de visión remota, Zeboim divisó a Krell de pie en uno de los acantilados del Alcázar de las Tormentas.

La diosa no lo pensó dos veces. No se preguntó por qué había regresado allí ni cómo tenía la osadía de desafiarla. Veloz como una

crecida de agua que baja rugiente montaña abajo, Zeboim se desplazó por el cielo e irrumpió en el Alcázar de las Tormentas cual un torrente de furia que azotaba el mar, se encrespaba y rompía sobre los acantilados.

Zeboim percibió la abyecta presencia de Krell en la Torre del Lirio. Golpeó la puerta que conducía a la torre, la hizo astillas y, con un gesto de la mano, lanzó los pedazos a los cuatro puntos cardinales. Recorrió como un vendaval los fríos corredores, de manera que los inundó de agua de mar, y encontró a Krell sentado tranquilamente en un sillón de la biblioteca.

La diosa también estaba demasiado impaciente para fijarse en detalles que, en cualquier caso, no tenían sentido para ella. No veía nada salvo al Caballero de la Muerte. De repente exhibió una actitud peligrosamente calmada, como el mar antes de estallar el huracán, cuando, según el dicho marinero, el viento «engulle» las olas.

—Así pues, Krell —dijo con voz suave y amenazadora—, Chemosh se ha cansado de ti y te ha tirado al vertedero.

—Oh, vamos, señora —empezó el caballero mientras se recostaba cómodamente en el respaldo y cruzaba las piernas—. No deberías referirte a esta fantástica fortaleza construida por tu amado hijo, el difunto y muy llorado lord Ariakan, como un vertedero.

Zeboim cruzó la estancia de un salto. Los relámpagos iluminaron el cielo y el trueno retumbó. El aire siseó con su cólera. Se irguió amenazante ante él, rugiendo y echando chispas.

—¿Cómo osas mancillar su nombre al pronunciarlo? La última vez que lo hiciste te corté la lengua con mi cuchillo y te vi ahogarte en tu propia sangre. Te devolveré la lengua por el mero placer de volver a cortártela...

Alzó la mano.

—Cuidado, señora —dijo Krell, imperturbable—. No hagas nada que pueda volcar el tablero de khas. Estoy en mitad de una partida.

—¡Al Abismo con tu partida! —Zeboim alargó la mano con intención de asir el tablero, voltearlo y esparcir las piezas para pisotearlas y pulverizarlas—. ¡Y al Abismo contigo, Ausric Krell! ¡Esta vez acabaré contigo total y definitivamente!

—Yo no lo haría, señora —adujo el caballero con frialdad—. Yo que tú no tocaría ese tablero. Si lo haces, lo lamentarás.

El tono de su voz —burlón y pagado de sí mismo— y un brillo astuto en el núcleo de los llameantes ojos rojos dieron que pensar a la diosa. No entendía lo que pasaba y un poco tardíamente se planteó la pregunta que debería haberse hecho antes de ir al Alcázar de las Tormentas.

¿Por qué había vuelto Krell a su prisión? Había dado por sentado que Chemosh había abandonado al Caballero de la Muerte, que lo

había desterrado de nuevo a la fortaleza. Ahora que prestaba atención percibía la presencia del Señor de la Muerte. Chemosh tendía a Krell su mano protectora del mismo modo que el caballero la tendía sobre el tablero de khas. Krell actuaba con el beneplácito de Chemosh. Un beneplácito que lo hacía lo bastante osado para maldecirla y desafiarla.

¿Por qué? ¿Qué tramaba Chemosh? ¿Cuál era su juego? Zeboim dudaba que fuera el khas. Esforzándose por recobrar al menos un atisbo de compostura, se clavó las uñas en las palmas de las manos y se tragó las palabras que habrían reducido a Ausric Krell a un siseante montón de metal fundido.

—¿De qué hablas, Krell? —demandó—. ¿Por qué habría de importarme ni poco ni mucho ese tablero de khas o cualquier otro tablero, en realidad?

Habló con desdén, pero cuando creyó que Krell no la miraba echó un vistazo raudo, inquieto, disimulado, al tablero. Su aspecto era corriente, como cualquier tablero de khas. A Zeboim nunca le había gustado ese juego. En realidad no le gustaba ninguno. El juego significaba competición, y la competición significaba que alguien ganaba y alguien perdía. La idea de perder a cualquier cosa era tan irrisoria que no merecía la pena tenerla en cuenta.

—Éste es un tablero de khas muy importante, señora. Tu hijo, mi señor Ariakan, encargó que se lo hicieran especialmente para él. ¿Por qué no te sientas y acabamos la partida? —invitó Krell, que señaló el tablero con un ademán—. Tú juegas con las negras. Te toca mover.

Zeboim sacudió la cabeza y la espuma de mar salpicó por la estancia.

—No tengo la menor intención de...

—Te toca mover, señora —repitió Ausric Krell, y los ojos rojos titilaron divertidos.

La presencia de Chemosh era muy fuerte. Zeboim estuvo tentada de llamarlo, pero después decidió que no le daría esa satisfacción. No le hacía gracia que Krell hablara constantemente de su hijo. El miedo, un miedo irracional, rebulló en su interior.

Chemosh había sido siempre un dios enigmático, el que menos conocía, introvertido, sin hacer amigos, sin forjar alianzas. Tras el retorno de los dioses al mundo, Chemosh se había vuelto aún más reservado y se había retirado a parajes más recónditos y oscuros. Sin embargo, el calor de su ambición se dejaba sentir por todo el cielo al expulsar vapor y ocasionar pequeños temblores como lava fundida que borbotara en las profundidades de una montaña.

—No sé jugar a esto —dijo Zeboim con desprecio—. Ignoro qué pieza mover y, para ser sincera, tampoco me importa. —¿Te puedo sugerir un movimiento, señora?

El caballero actuaba con oficiosa cortesía, pero la diosa captó el gorgoteo de una risa dentro de la armadura hueca. Se moría de ganas de agarrar aquella armadura y destrozarla. Entrelazó las manos para refrenarse.

Krell se inclinó sobre el tablero y señaló con el grueso dedo enfundado en el guantelete.

—¿Ves el caballero a lomos del Dragón Azul, el que está al lado de la reina? Voy a tomar esa pieza con mi roque a menos que tú hagas un movimiento para impedírmelo.

La posición de las piezas en las casillas hexagonales no tenía ningún significado para ella. Estaban esparcidas, algunas en las casillas de un lado del tablero y otras en las casillas del opuesto; algunas se encontraban de cara a sus dirigentes, mientras que otras miraban hacia otro lado. El caballero al que se había referido Krell parecía estar en el centro de alguna clase de acción, pues él y la reina a la que servía se hallaban rodeados de otras piezas. Como era propio en ella, Zeboim centró la atención en la reina.

Examinó atentamente la pieza y de repente sus ojos se abrieron de par en par. Ella era la reina, de pie sobre una concha de caracola, el vestido verde mar formando espuma alrededor de los tobillos y el semblante tallado con prolija delicadeza.

Se enterneció. Obviamente su hijo había hecho que tallaran esa pieza en su honor. La aferró con cariño, reacia a soltarla.

—Ahora que has cogido la pieza, señora, tienes que moverla —dijo Krell—. La puedes poner en esa casilla de ahí. Así no podré amenazar a tu hijo.

Zeboim aún no acababa de darse cuenta de lo que pasaba.

—Sólo jugaré a este estúpido juego un poco, Krell —advirtió.

Mientras se disponía a dejar la pieza donde el caballero le había indicado, el sentido de lo que él le había dicho se abrió paso en su mente.

Así no podré amenazar a tu hijo.

Zeboim dejó caer la reina, que rodó por el tablero de khas y tiró un par de peones hasta que se paró a los pies del rey negro. La diosa tomó al caballero en el Dragón Azul con un veloz gesto y de inmediato advirtió la semejanza con Ariakan.

El vendaval amainó. Las nubes tormentosas menguaron. Las aguas del océano se agitaron, lamieron las rocas del Alcázar de las Tormentas de manera ominosa. Hizo que la pieza de khas de su hijo girara en su mano.

—Un gran parecido —dijo, esquiva.

—Sí que lo es —convino Krell con sarcástica seriedad—. Creo que el escultor captó la esencia de lord Ariakan a la perfección. El rostro es muy expresivo, en especial los ojos. Al mirarlos se puede ver su alma...

Las nubes de confusión se abrieron en la mente de Zeboim desgarradas por un viento helado de terror. Había amado a Ariakan, lo había adorado, lo había idolatrado. Su muerte había dejado un vacío que no podría llenar toda la creación. Miró a los ojos de la pieza de khas y los ojos de ésta le devolvieron la mirada; una mirada iracunda, furiosa, impotente... Zeboim emitió un grito ahogado.

—¡Chemosh! —Miró enloquecida en derredor—. ¡Chemosh! —repitió, ahora con un aullido de rabia, de miedo, de consternación—. ¡Libera a mi hijo! ¡Libéralo! ¡Ya! ¡Ahora mismo o...!

—¿O qué? —inquirió Krell.

Alargando la mano, arrebató la figurilla de lord Ariakan de los temblorosos dedos de la diosa.

—Amenaza todo lo que quieras, señora. Brama y arde en cólera. No puedes hacer nada.

Volvió a colocar la pieza de khas sobre el tablero. La figura de la reina yacía tirada a los pies del rey negro, y entonces Zeboim reparó en su semejanza con el Señor de la Muerte. Lo miró fijamente, con la garganta constreñida hasta el punto de que apenas podía hablar.

—¿Qué quiere Chemosh de mí? —preguntó con voz baja, tensa.

—Quiere los mares en calma. Los vientos amainados. El oleaje suave. Quiere que cierto monje deje de ser un incordio. Aparte de eso, ocurra lo que ocurra en el mundo, o debajo de él, no entrarás en acción. En pocas palabras, que no harás nada porque no puedes hacer nada. Si no quieres poner en peligro a tu querido hijo.

—¿Qué trama Chemosh? —demandó Zeboim en tono reprimido.

Krell se encogió de hombros. Recogió la figurilla de la reina y la puso a un lado del tablero, lejos de la batalla. Después tomó la del caballero y la sostuvo en la mano, con la cabeza sujeta entre el pulgar y el índice.

—¿Aceptas, señora?

Zeboim echó una mirada angustiada a la figurilla. —Chemosh ha de prometer que liberará a mi hijo.

—Oh, sí —repuso Krell—. Lo promete. El día de su triunfo, el rey Chemosh liberará el alma de lord Ariakan. Tienes su palabra.

—¡El rey Chemosh! —Zeboim soltó una risa amarga—. ¡Eso no ocurrirá nunca!

—Por el bien de tu hijo, señora, más vale que reces para que pase —adujo Krell—. ¿Aceptas? —La mano embutida en el guantelete se ciñó alrededor de la figurilla de forma que ésta dejó de verse.

—¡Acepto! —gritó la diosa, incapaz de pensar nada salvo en la mirada atormentada de su hijo— Acepto.

—Bien. —Krell colocó el caballero de nuevo sobre el tablero, delante del rey negro—. Y ahora quiero reanudar mi partida. Puedes irte, señora.

A Zeboim le palpitaban las sienes a causa de la ira, sentía sus latidos en el pecho hasta el punto de que faltó poco para que se asfixiara. El cielo se tornó negro por todo el mundo. Los mares y los ríos empezaron a subir. Los barcos se balancearon de manera precaria en las aguas turbulentas. La gente gritó que Zeboim estaba a punto de descargar su furia y provocaría huracanes, tifones, tornados, inundaciones, que traerían muerte y ruina. Alzaron los ojos hacia las nubes arremolinadas y esperaron, aterrados, que la violencia de la diosa se descargara sobre ellos.

Zeboim buscó ayuda en los cielos. Llamó a su padre, Sargonnas, pero él sólo tenía oídos para los minotauros. Buscó a su hermano gemelo, Nuitari, dios de la luna negra, pero no lo pudo localizar.

Comprendió que, de todos modos, no podían hacer nada. Y ella tampoco.

La diosa soltó un profundo y trémulo gemido. Pequeñas gotas de lluvia cayeron del cielo. Las nubes se deshicieron en jirones. El viento amainó hasta reducirse a un susurro. Mares y océanos se encalmaron.

En el Alcázar de las Tormentas las olas lamieron suavemente las rocas. Los nubarrones tormentosos se alejaron y el sol brilló radiante, tanto que a Krell, que no estaba acostumbrado a tal resplandor, le resultó molesto y tuvo que dejar la partida de khas para cerrar las contraventanas.

3

Los barcos de la fuerza expedicionaria de los minotauros se arrastraban como insectos sobre un mar tan calmo como una balsa de aceite. Los remeros de los inmensos trirremes bogaron sin descanso, día y noche, hasta que muchos se desplomaron, exhaustos. Tripulantes y pasajeros empezaron a enfermar y a morir. Por todo el mundo los barcos languidecían en océanos sin vida. Por todas partes, los marineros rezaban a Zeboim en busca de auxilio; un auxilio que no llegó. Desesperados, algunos se volvieron hacia otros dioses para que intercedieran ante Zeboim.

Sargonnas, sobre todo, habría estado encantado de poder hacerlo. Sus ejércitos tendrían que haber llegado a Silvanesti a mitad de verano y así aprovechar el buen tiempo para fortificar defensas, conquistar nuevas tierras, construir casas para los inmigrantes. Con la lentitud que avanzaban las naves tal vez llegaran a tiempo de celebrar Yule.

Los que llegaran...

En un arrebato de ira, el dios astado pateó el cielo en busca de su hija. No se le ocurría qué perverso capricho se había apoderado de ella, pero su última pataleta tenía que terminar. Corrían peligro sus planes de conquista, tanto del mundo como del plano celestial.

Sargonnas buscó en mares y ríos, en arroyos y regatos. Buscó entre las nubes, que ya no bullían agitadas sino que se agrupaban en masas grises, densas, y lloraban sobre los quietos mares. Desgarró las nieblas y deshizo las calimas, gritó su nombre con voz atronadora.

Zeboim no contestó. Había desaparecido y ninguno de los dioses, ni siquiera Zivilyn con su visión poderosa supo decir dónde se había metido.

Rhys buscaba también a Zeboim. Aunque sus medios eran infinitamente más modestos que los de los dioses, estaba llevando a cabo la búsqueda con el mismo celo y, hasta el momento, con igual fortuna.

El monje y Beleño se habían quedado en Solace durante varios días para seguir con la investigación sobre los saludables muertos amantes de la vida. Rhys mantuvo a su hermano bajo estrecha vigilancia en tanto que Beleño recorría la ciudad en busca de otros cadáveres andantes. Su número iba creciendo. El kender veía más cada día, todos ellos risueños, charlatanes, bebedores, juerguistas. Todos ellos cascarones oscuros, vacíos, sin vida.

—Ayer por la mañana vi a una de ellas coqueteando con un joven —le contó el kender a Rhys—. Esta mañana he vuelto a verlo a él.

El monje le lanzó una mirada interrogativa.

—No pude hacer nada, Rhys —se disculpó Beleño, frustrado—.

Intenté prevenirlo sobre tontear con ese tipo de mujer, pero me dijo que me metiera en mis asuntos y que si me pillaba fisgoneando otra vez me haría papilla y me metería en una de sus bolsas.

—Tenemos que hacer algo para detener a esos «Predilectos de Chemosh» —manifestó Rhys—. He impedido varias veces a mi hermano que mate, más por asustar a la víctima que por hacerle algo a él. Se niega a hablar conmigo, y eso cuando me reconoce, cosa que ocurre rara vez. Al parecer no se acuerda de mi intento de matarlo, o, si lo recuerda, no me guarda rencor, porque cuando le salgo al paso se limita a reírse y luego se aleja. Tampoco puedo estar encima de él día y noche. Él no necesita dormir, pero yo sí.

Miró un tanto frustrado a Lleu, que paseaba tranquilamente, con aire garboso, por la calle mayor de Solace, el sombrero echado hacia atrás como si quisiera sentir la caricia del sol matinal en la cara, sólo que estaba lloviznando. Llevaba días cayendo esa llovizna y Solace se había convertido en un barrizal por el que se movían ciudadanos empapados y malhumorados.

Lleu iba canturreando. En una ocasión había entonado una pieza de baile. Después, canturreó fragmentos de la misma melodía. Y ahora su canturreo resultaba irreconocible, desafinado y desentonado, como si hubiese olvidado la canción, como probablemente había ocurrido. Igual que olvidaba en un visto y no visto si había comido o bebido. Igual que olvidaba a Rhys. Igual que olvidaba a sus víctimas al momento de matarlas.

—Rhys —llamó de repente Beleño al tiempo que le tiraba de la manga—, ¡mira! ¿Adónde va?

El monje había estado absorto en sus pensamientos, tan lúgubres como el día, y no prestaba atención a lo que pasaba. Había dado por hecho que Lleu volvería al Abrevadero, que era donde pasaba el tiempo cuando no estaba haciendo el amor con alguna joven condenada a morir. Rhys escudriñó a través de la llovizna intermitente y vio que Lleu había girado en otra dirección. Se encaminaba hacia la calzada principal.

—Me parece que se marcha de la ciudad —comentó el kender.

—Creo que tienes razón —convino Rhys al tiempo que se detenía tan bruscamente que pilló desprevenida a *Atta*. La perra dio unos pasos más antes de caer en la cuenta de que había dejado atrás a su amo. Se volvió y le dedicó una mirada dolida como si le reprochara que no lo había avisado; luego se sacudió el agua del pelaje y regresó al trote.

—Ahora que lo pienso —dijo Beleño—, no he visto a ninguno de los Predilectos cuando he pasado por el mercado esta mañana, y tampoco había ninguno en la posada. Por lo general siempre hay uno o dos rondando por allí.

—Se han puesto en marcha —dedujo Rhys—. Fui a visitar a los pobres padres de Lucy con la esperanza de poder hablar con ella, pero me dijeron que había desaparecido, al igual que su marido. Fíjate cómo se ha trasladado Lleu de ciudad en ciudad. Quizá cuando los Predilectos de Chemosh finalizan su misión en un sitio reciben la orden de desplazarse al siguiente y después al siguiente. De ese modo nadie sospecha nada, como podría ocurrir si se quedaran en el mismo lugar mucho tiempo. Viajan hacia el este.

—¿Y cómo sabes eso? —se interesó Beleño.

—No lo sé con certeza —reconoció el monje—, salvo por el hecho de que Lleu ha estado viajando en esa dirección. Es como si algo lo atrajera...

—Alguien —lo corrigió el kender, sombrío.

—Sí, Chemosh. Y me pregunto para qué. ¿Con qué propósito?

Beleño se encogió de hombros. No veía razón para seguir planteando preguntas que no se podían contestar, así que volvió a lo práctico.

—¿Vamos tras él?

—Sí —respondió Rhys, que echó a andar otra vez—. Vamos tras él. Beleño soltó un triste suspiro.

—Esto no nos está llevando a ninguna parte, ¿sabes? Ir de un sitio a otro para ver cómo tu hermano engulle treinta comidas al día y bebe suficiente aguardiente enano para ahogar a un kobold...

—No se puede hacer otra cosa —repuso el monje, frustrado—. De la diosa no hay que esperar apoyo. Le he pedido que me ayude a encontrar a esa Mina y a intentar descubrir qué trama Chemosh, pero Zeboim no ha atendido mis súplicas. Fui a su santuario y me lo encontré cerrado, con la puerta atrancada. Creo que me elude deliberadamente.

—¿Así que simplemente seguimos a tu hermano por si nos conduce a alguna parte? Alguna parte que no sea otra taberna, se entiende.

—Exactamente.

Beleño sacudió la cabeza y fue en pos de él. Sin embargo, no habían recorrido ni medio kilómetro cuando oyeron gritos y la trápala de cascos.

Rhys se apartó a un lado de la calzada. Uno de los guardias de la ciudad sofrenó a su caballo junto al monje.

—Yo no lo he cogido —negó rápidamente Beleño mientras agitaba las manos en el aire—. O si lo hice, lo he devuelto.

—¿Eres Rhys Alarife? —preguntó el guardia sin hacer caso del kender.

—Sí —contestó el monje.

—Tienes que volver a Solace. El alguacil me mandó a buscarte.

Rhys volvió la vista hacia la figura de su hermano, que desaparecía en la bruma de la llovizna. Lo que quiera que quisiera de él Gerard debía de ser urgente para que enviara a uno de sus hombres.

Dio media vuelta en dirección a Solace. Beleño se puso a su lado.

—El alguacil no dijo nada de que quisiera ver kenders —manifestó el guardia, ceñudo.

—Está conmigo —aclaró Rhys con voz sosegada al tiempo que posaba la mano en el hombro de Beleño.

El guardia vaciló un momento, esperó hasta asegurarse de que los dos se ponían en marcha hacia la ciudad y a continuación regresó al galope para informar.

—¿Qué crees que querrá el alguacil? —preguntó Beleño—. Puesto que no me buscan a mí.

—No tengo ni idea. —Rhys sacudió la cabeza—. A lo mejor tiene algo que ver con una de las víctimas de asesinato.

—Pero nadie sabe que las asesinaron excepto nosotros. —Quizá lo ha descubierto de algún modo.

—Sería estupendo, ¿verdad? Al menos ya no estaríamos solos en esto. —Sí. —De repente Rhys se dio cuenta de lo solo que se sentía, un simple mortal plantándole cara a un dios—. Sería magnífico.

Encontraron a Gerard esperándolos con impaciencia al pie de la escalera que subía a la posada El Ultimo Hogar. Estrechó la mano de Rhys e incluso dedicó a Beleño un amistoso saludo con la cabeza.

—Gracias por venir, hermano. Me gustaría hablar en privado contigo, si no te importa —dijo Gerard, que se llevó a Rhys a un lado y añadió en voz baja:

»¿Crees que esa perra pastora de kenders tuya sería capaz de tener vigilado a tu pequeño amigo durante una hora más o menos? Quiero que me acompañes a la prisión. Es por un preso que tengo allí.

—Me gustaría que Beleño viniera conmigo —adujo Rhys con la idea de que, si se trataba de uno de los Predilectos de Chemosh, necesitaría la ayuda del kender—. Posee talentos especiales...

—Los tengo, ¿sabes? —abundó Beleño con modestia.

Los dos hombres se volvieron y se encontraron con el kender de pie justo detrás de ellos. Gerard le asestó una mirada feroz.

—Oh, al decir en privado te referías a vosotros dos —dijo Beleño —. Sea como sea, iba a añadir que no me importaba quedarme con *Atta*, Rhys. Ya conozco la prisión de Solace y, aunque es muy bonita —se apresuró a agregar en favor del alguacil—, no es un sitio que me apetezca visitar otra vez.

—Laura le dará de comer —ofreció Gerard—. Y a la perra también.

En lo que a Beleño concernía, lo de la comida hacía del trato cosa

hecha.

—No me necesitas. Sabes muy bien lo que tienes que buscar —dijo en voz baja a Rhys— Los ojos. Todo radica en los ojos.

El monje mandó a *Atta* con Beleño y le dijo al kender que no perdiera de vista a la perra, mientras que a ésta, con una orden muda y un gesto, le indicaba que no perdiera de vista al kender.

Gerard echó a andar y Rhys fue tras él. Los dos marcharon en silencio por las calles de Solace. Era casi media mañana y, a despecho de la lluvia, las calles se encontraban abarrotadas. La gente dirigía saludos deferentes y amistosos a Gerard, que respondía con un alegre gesto de la mano o inclinación de cabeza. Los haraganes alzaban el vuelo al verlo llegar o si topaba con ellos demasiado pronto lo saludaban inclinando la cabeza con aire culpable. Los forasteros lo miraban con descaro o de forma furtiva. Rhys se fijó en que Gerard tomaba nota de todos ellos. Casi podía verlo archivar las imágenes en su cabeza para futuras consultas.

—No eres muy hablador, ¿verdad, hermano? —dijo Gerard.

El monje, que no veía necesidad de contestar, guardó silencio.

—A estas alturas —sonrió el alguacil—, cualquier otro me habría acribillado a preguntas.

—Supuse que no las responderías —comentó suavemente Rhys—, así que ¿para qué plantearlas?

—Tienes razón. Aunque sería más porque no puedo responderlas que por no querer hacerlo. —Gerard se limpió la lluvia de la cara.

«Allí está la prisión. Por desgracia la antigua se quedó pequeña para Solace, así que construimos ésta. La terminaron hace sólo un mes. Me han dicho que Lleu Alarife se marchó de la ciudad esta mañana —añadió Gerard sin cambiar el tono coloquial—. ¿Ibas tras él?

—Sí, así es.

—Aparentemente, Lleu se ha portado bien mientras estuvo aquí —dijo

Gerard al tiempo que echaba una rápida e intensa ojeada a Rhys —. Tu hermano parece un poco raro, pero nadie dio quejas sobre él.

—¿Qué dirías, alguacil, si te contara que mi hermano es un asesino? —preguntó Rhys. Su bastón hacía saltar el barro de la calle cada vez que golpeaba el suelo—, ¿que mató a una joven anteanoche?

Gerard alargó la mano, agarró al monje por el hombro y lo hizo girarse hacia él. El alguacil tenía el semblante congestionado y los ojos azules llameaban.

—¿Cómo? ¿Qué joven? ¿Qué diablos te propones al decirme esto ahora, hermano? ¿Que te propones al dejarlo marchar? Por los dioses, te ahorcaré en su lugar...

—La joven se llama Lucy —dijo Rhys—. Lucy Ruedero. Gerard lo

miró de hito en hito.

—¿Lucy Ruedero? Vaya, hermano, estás mal de la cabeza. La he visto esta mañana, tan viva como tú. Los vi a ella y a su marido. Les pregunté qué hacían levantados tan temprano y Lucy me contó que iban a uno de los pueblos vecinos del este a visitar a una prima. —La mirada de Gerard se endureció.

»¿Es esto una especie de broma, hermano? Porque, en tal caso, no tiene gracia.

—Me disculpo si te he molestado, alguacil —contestó Rhys con sosiego—. Me limité a plantear una pregunta hipotética.

—Pues no vuelvas a hacerlo. Has estado a punto de acabar estrangulado. Bueno, aquí estamos. No es ninguna maravilla, pero sirve para el propósito que tiene.

Rhys casi ni miró el edificio situado en las afueras de la ciudad. Más parecía un cuartel que una prisión y en ese detalle se notaba la intervención de Gerard, un antiguo Caballero de Solamnia.

Gerard encabezó la marcha hacia el edificio de madera, enlucido con yeso. Numerosos ventanucos con barrotes jalonaban las paredes. Sólo había una puerta, un único acceso para entrar o salir, y tenía vigilancia las veinticuatro horas del día. Gerard hizo un saludo con la cabeza a los guardias mientras guiaba a Rhys al interior.

—Uno de los prisioneros ha pedido verte —informó Gerard.

—¿Que ha pedido verme? —repitió el monje, sobresaltado—. No lo entiendo.

—Tampoco yo —rezongó el alguacil. Estaba de mal humor, todavía molesto por la reciente declaración de Rhys—. Sobre todo considerando que esta persona también es forastera en Solace. Preguntó por tu nombre, y mandé a buscarte a la posada, pero ya te habías marchado.

Le cogió una llave al carcelero y condujo a Rhys por un largo corredor bordeado a ambos lados por puertas. La prisión tenía el habitual mal olor de esos establecimientos, si bien parecía más limpia que la mayoría de los que había visto Rhys. Una amplia celda de barrotes estaba llena de kenders, quienes saludaron alegremente con la mano cuando el alguacil pasó por delante y preguntaron en tono optimista cuándo los dejaban libres. Gerard gruñó algo incomprensible y siguió corredor adelante. Pasaron delante de más celdas grandes de barrotes a las que llamó celdas de arresto.

—En ellas los borrachos pueden dormir la mona, las parejas pueden superar sus rencillas, los farsantes pueden disfrutar de un corto retiro para descansar...

Giró en una esquina y enfiló por un corredor con puertas de madera. —Éstas son las celdas individuales —dijo—. Para los presos más peligrosos. Metió la llave en el candado, la hizo girar y, mientras

se abría la puerta, añadió:

—Y para los lunáticos.

Un rayo de sol penetraba, sesgado, por el ventanuco y dejaba en sombras la mayor parte de la celda. Al principio Rhys no vio nada excepto un catre, un cubo para evacuar y una banqueta. Iba a decirle a Gerard que la celda estaba vacía cuando oyó un sonido susurrante. Acurrucado en un rincón, en cuclillas en la zona más oscura de la celda, había un bulto informe de ropas que, supuso, vestían a una persona. No podía decirlo con certeza, ya que no distinguía ninguna cara.

—Soy Rhys —empezó mientras entraba a la celda. No sentía miedo, sólo piedad por la evidente desgracia de la persona—. El alguacil me ha dicho que pediste verme.

—Dile que se marche —respondió una voz apagada, el rostro todavía oculto—. Y cierra la puerta.

—¡De ningún modo! —dijo Gerard con firmeza—. Como dije... demente.

Puso los ojos en blanco y giró el índice, apoyado en la sien.

—Soy capaz de cuidar de mí mismo, alguacil —manifestó Rhys con un atisbo de sonrisa—. Por favor...

—Muy bien, de acuerdo —accedió Gerard de mala gana—. Pero cinco minutos, nada más. Estaré en el corredor. Si me necesitas, grita.

Gerard salió y cerró la puerta. La oscuridad del calabozo aumentó. El ambiente estaba cargado y olía a lluvia. Rhys apoyó el bastón en la pared y después se aproximó y se arrodilló junto a la informe figura envuelta en sombras.

—¿En qué te puedo ayudar? —preguntó afablemente.

Una mano hermosa y bien proporcionada surgió entre el montón de ropas negras y agarró a Rhys por el brazo. Las afiladas uñas se le clavaron en la carne. Unos ojos color verde mar refulgieron y una voz susurró desde las sombras de la capucha.

—Acaba con Ausric Krell —dijo Zeboim, y el nombre sonó como si lo escupiera con odio envenenado—. Y salva a mi hijo.

4

Los ojos, de Zeboim brillaban con una luz salvaje y espeluznante. Su semblante estaba blanco como el papel y las mejillas señaladas con marcas ensangrentadas, como si se hubiese arañado a sí misma. Tenía los labios agrietados y bordeados de blanco, tal vez sal del mar o quizá sal de sus lágrimas.

—¡Majestad! —dijo Rhys, desconcertado—. ¿Qué haces en este sitio, en prisión? ¿Estás... enferma?

Sabía que era una pregunta estúpida, pero la situación era tan chocante e irreal que le costaba trabajo ordenar las ideas y soltó lo primero que le vino a la cabeza.

—¡Dioses! ¿Para qué me molestaré con vosotros, los mortales? —gritó Zeboim, que le asestó un empujón que le hizo perder el equilibrio y lo tiró hacia un lado. Luego se caló más la capucha, se cubrió el rostro con las manos y rompió a llorar.

Rhys miró a la diosa con gesto severo. No sabía qué le habría gustado más hacer, si consolarla o sacudirla hasta que sus dientes inmortales castañetearan.

—¿Qué haces en la celda de una prisión, señora? —preguntó. No hubo respuesta. Los sollozos de la diosa arreciaron. —¿Por qué me mandaste llamar? —volvió a intentarlo el monje. —¡Porque necesito tu ayuda, maldita sea! —gritó con la voz ahogada por el llanto.

—Y yo necesito la tuya, señora —dijo Rhys—. He descubierto cosas terriblemente inquietantes sobre esos seguidores de Chemosh. Te he dirigido plegarias incontables veces en los últimos días y no me has contestado. Todos esos discípulos están muertos. Parecen estar vivos, pero no es así. Se mueven entre las personas vivas y seducen a jóvenes incautos para que proclamen su lealtad a Chemosh y entonces los matan...

—¡Chemosh! —Zeboim alzó la cara hinchada y surcada de lágrimas para mirarlo con ferocidad—. Chemosh está detrás de esto, ¿sabes? A ese necio caparazón de acero que es Krell no se le habría ocurrido algo así a él solo. Aunque eso no tiene importancia. Nada de eso la tiene. Mi hijo. Lo que importa es mi hijo.

—Majestad, por favor, intenta controlarte...

Zeboim se incorporó bruscamente y asió a Rhys de los brazos con fuerza.

—¡Tienes que salvarlo, monje! En caso contrario, lo destruirán. Yo no puedo hacer nada... —La voz adquirió un timbre chillón—. ¡Tienes que salvarlo!

—¿Va todo bien, hermano? —preguntó Gerard, cuya voz levantó ecos en el corredor.

—No ocurre nada, alguacil —contestó con premura Rhys—. Concédeme unos segundos más.

Agarró a Zeboim por las manos y las apretó con fuerza mientras hablaba en tono tranquilizador, la voz baja y firme.

—Debes explicarme qué ocurre, majestad. No puedo ayudarte si no sé de qué hablas. No disponemos de mucho tiempo.

Zeboim inhaló con un trémulo sollozo.

—Tienes razón, monje. Mantendré la calma, lo prometo. Tengo que estar tranquila. Debo estarlo.

Empezó a pasear por la celda y mientras hablaba se golpeaba las manos.

—Mi hijo, lord Ariakan. Sí, sé que está muerto —añadió, adelantándose a la pregunta que Rhys estaba a punto de hacerle—. Mi hijo murió hace mucho tiempo, en la Guerra de Caos. —Apretó los puños—. Murió víctima de la traición, de la perfidia de un hombre en el que confiaba. Un hombre al que había sacado del arroyo...

—Majestad, por favor... —instó Rhys en voz queda.

Zeboim se pasó una mano por la frente, con aire distraído.

—Cuando mi hijo murió, creí que... Di por sentado que su espíritu continuaría hacia la siguiente etapa de su viaje. En cambio... —Inhaló con esfuerzo—. En cambio, Chemosh apresó su espíritu, lo retuvo. Ha tenido cautivo a mi hijo durante todos estos años. —La voz de Zeboim perdió fuerza, temblorosa por el miedo.

»Ahora ha entregado el espíritu de mi hijo al Caballero de la Muerte que lo traicionó. Un caballero llamado Ausric Krell. —Se atragantó con el nombre, como si hubiese saboreado algo asqueroso—. Éste amenaza con destruir el espíritu de mi hijo, arrojarlo al olvido. Ni que decir tiene que Krell actúa a las órdenes de Chemosh.

—Entonces, majestad, supongo que Chemosh retiene el espíritu de tu hijo como rehén para obtener algo a cambio. ¿Qué es lo que quiere que hagas?

—En primer lugar tengo que impedir que tú sigas adelante —dijo Zeboim—. Lo estás molestando.

—Pues no sé por qué —contestó amargamente Rhys—. No represento una amenaza para él ni para nadie, según marchan las cosas.

—Además, no puedo entrometerme en ninguno de los planes de Chemosh. No tengo ni idea de cuáles pueden ser esos planes —añadió la diosa—, pero no tengo que hacer nada que los desbarate.

—De modo que Chemosh trama algo... —murmuró Rhys.

—Oh, sí —corroboró Zeboim con sequedad—. Trama algo grande, de eso puedes estar seguro. Y, sea lo que sea, me teme. Tiene miedo de que lo detenga, cosa que haría.

—Y por lo visto también me teme a mí —añadió Rhys.

—¿A ti? —Zeboim se echó a reír y admitió a regañadientes—: Bueno, sí, supongo que sí. Tengo que librarme de ti y del kender, pero eso no es importante. Lo importante es mi hijo. No puedo hacer nada para ayudarlo. Si una gota de lluvia le cae en el yelmo, Krell destruirá el alma de mi hijo. Pero tú, monje...

Zeboim se aproximó a Rhys, lo tomó de la mano y se la acarició.

—Tú podrías ir al Alcázar de las Tormentas. Krell no sospecharía de ti.

—Majestad —protestó Rhys, desconcertado—. ¿—Cómo voy a meterme en una batalla entre dos dioses?

—Ya estás metido —replicó Zeboim, enfadada, al tiempo que lo apartaba de un empujón—. Chemosh ordena que me libre de ti. ¿Acaso crees que se refiere a que te mande de vuelta a tu monasterio con una palmadita en el culo y la orden de que seas un buen chico?

Rhys se quedó inmóvil, fija la mirada en la diosa. Zeboim se arregló las ropas y se atusó el cabello despeinado.

—Irás al Alcázar de las Tormentas. Te trasladaré por las regiones etéreas, no te preocupes por eso. Habrás de pensar en alguna excusa para tu presencia allí a fin de que Krell no sospeche. Tiene menos seso que un molusco, de modo que no será difícil. Quizá podrías decir que te envío yo para negociar. Sí, a Krell le gustaría eso. Se aburre en seguida y disfruta atormentando a sus víctimas. Lástima que no seas más encantador, más divertido. Le gusta que lo diviertan.

—¿Y cómo sugieres que rescate a tu hijo si me va a torturar y a matar? —preguntó Rhys—. Dices que ese Krell es un Caballero de la Muerte, lo que significa que su poder es sólo un poco menor que el de un dios...

Zeboim desestimó aquella consideración.

—Estás a mi servicio, así que te otorgaré todo el poder que necesites. —Hasta ahora no lo has hecho —manifestó fríamente el monje. Elle le asestó una mirada feroz.

—Lo haré. No te preocupes. En cuanto a cómo vas a salvar a mi hijo —se encogió de hombros—, eso es cosa tuya. Eres listo, para ser humano, y se te ocurrirá una forma.

Rhys se sentó pesadamente en el catre e intentó organizar sus pensamientos desperdigados, cosa que no resultaba nada fácil considerando que no podía creer que estuviera teniendo esa conversación.

—¿Dónde tiene Krell retenido a tu hijo? Supongo que en una mazmorra...

—No lo tiene en una mazmorra. —Zeboim se retorció las manos —. Su espíritu está apresado dentro de... —Tomó aire, estremecida, casi incapaz de hablar, ahogada por la ira—. Dentro de una pieza de khas.

—Una pieza de khas —repitió, estupefacto, Rhys—. ¿Estás segura?

—¡Pues claro que estoy segura! ¡Lo vi! La exhibió ante mí, ufano, se jactó de jugar con ella todas las noches.

—¿Qué pieza es?

—Uno de los dos caballeros negros.

—¿Hay algún modo de distinguir uno del otro?

—Por supuesto —dijo con mordacidad—. Uno de ellos es mi hijo. Es igual que él.

—Al no haber tenido el honor de conocer a tu hijo ignoro qué aspecto tenía —empezó Rhys con cuidado—. Si pudieras darme alguna otra pista que me pudiera servir...

—Cabalga un Dragón Azul. Claro que el otro también monta uno. ¡No lo sé! —Zeboim se mesó el cabello— ¡No puedo pensar! Déjame sola. Márchate y rescátalo... Un momento. Las piezas son de verdad. Cadáveres de verdad. Reducidos. A excepción de la que me representaba a mí, claro. Y del rey. Ése era Chemosh.

Rhys se frotó la frente. Aquello estaba deviniendo en un sueño extraño y terrible.

—Es la idea que Chemosh tiene de una broma —dijo la diosa a modo de explicación—. Su intención es humillarme. Mira, monje, ¿de verdad importa eso? Estamos perdiendo tiempo...

—Me estás pidiendo que acometa una empresa desesperada, señora. Cualquier información que me puedas dar, por insignificante que te parezca, podría ayudarme.

Zeboim soltó un suspiro exasperado.

—De acuerdo. Deja que intente recordar. La reina y el rey blancos son elfos. La reina negra... soy yo. El rey negro, Chemosh. —Pronunció el nombre como si lo desmenuzara entre los dientes.

»Los dos clérigos blancos son monjes de Majere. —Zeboim lo miró con una ceja enarcada—. ¡Mira tú por dónde! Los dos clérigos negros son enanos. Los dos caballeros blancos, elfos montados en Dragones Plateados. Los peones del lado oscuro son goblins, y los del lado de la luz, kenders. Como he dicho, Chemosh creó eso para humillarme. Mi gallardo hijo batallando contra seres como monjes y kenders...

Sonó una llamada estruendosa en la puerta.

—Se ha acabado el tiempo, hermano —retumbó la voz de Gerard.

—Un momento —respondió Rhys, que se incorporó y se volvió hacia Zeboim—. A ver si lo he entendido, señora. O voy al Alcázar de las Tormentas y rescato a tu hijo o me matas...

—Lo haré, monje —aseguró Zeboim, tranquila como el ojo de la tormenta—. No pienses ni por un instante lo contrario.

Arrebujándose en los ropajes oscuros y hechos jirones, se sentó en el catre y miró fijamente la pared que tenía enfrente. Rhys se inclinó

hacia ella.

—¿Sabes una cosa, majestad? —susurró—. Mi muerte sería más rápida, más fácil, si te dijera que me mataras ahora mismo.

Zeboim alzó hacia él los ojos color verde mar.

—Tal vez. O tal vez no. Tanto en un caso como en otro no has tenido en cuenta a tu amigo el kender ni a toda esa gente joven, como tu hermano, asesinada en nombre de Chemosh. Ni a todos los marineros a bordo de barcos varados en mitad de unos mares calmos, lánguidos. Marineros que sin duda morirán...

Gerard volvió a aporrear la puerta. Una llave sonó en el candado. Rhys se puso derecho.

—Entiendo, majestad —dijo con la calma de quien puede estar sosegado o puede romper a llorar en cualquier momento.

—Eso pensé —repuso Zeboim con tono lánguido—. Comunícame tu decisión.

—¿Dónde estarás, majestad?

Tendida en la cama, la diosa se arrebujó en sus ropas, se echó la capucha por la cabeza y se volvió de cara a la pared. —Aquí, donde nadie puede encontrarme.

—Se acabó el tiempo —anunció Gerard mientras entraba en la celda—. ¿Cómo ha ido todo? —inquirió en voz baja. —Bastante bien —contestó el monje.

Gerard echó una ojeada al bulto de ropas de encima de la cama y después acompañó a Rhys hacia la puerta. Cerró con llave al salir y los dos echaron a andar corredor adelante. Cuando estuvieron lo bastante lejos para que no los oyera la prisionera, Gerard se paró.

—¿Qué hago con la mujer loca? —preguntó en un susurro—. ¿La dejo marchar?

Rhys no contestó. En realidad no había oído la pregunta. Estaba pensando en lo que tenía que hacer e intentaba discurrir un modo de hacerlo y sobrevivir. Gerard se pasó los dedos por el cabello.

—Como si ya no tuviera bastante jaleo, ahora ha caído algún conjuro maligno sobre el lago Crystalmir...

—¿Qué has dicho? —inquirió el monje, sobresaltado—. ¿Qué es eso del lago?

—¿Es que no lo hueles? —Gerard encogió la nariz—. Apesta a kilómetros de distancia. Los peces mueren a centenares y el agua los arroja a las orillas durante la noche. Se pudren al sol. Nuestro pueblo depende del agua del lago y ahora todo el mundo tiene miedo de acercarse a él. Dicen que está maldito. Con eso y una mujer loca de la que ocuparme...

—Alguacil, tengo que pedirte un favor —lo interrumpió Rhys—. Voy a estar ausente durante un tiempo y necesito que alguien se ocupe de *Atta*. ¿Querrías cuidarla?

—¿Pastoreará kenders si se lo digo? —pregunto Gerard, a quien le relucían los ojos. Su pregunta provocó una sonrisa a Rhys.

—Te enseñaré las órdenes que has de darle —dijo el monje—. Y encontraré la forma de pagar su manutención y albergue.

—Si pastorea kenders para mí tan bien como hace contigo, los habrá pagado más que de sobra. —Gerard le tendió la mano—. Es un trato, hermano. ¿Adonde te diriges?

Rhys no contestó.

—¿Y si no regreso seguirías cuidando de ella? —preguntó a su vez. Gerard lo observó con atención. —¿Por qué no ibas a regresar?

—Sólo los dioses conocen nuestro sino —contestó Rhys. —Puedes confiar en mí, hermano. Sea cual sea el lío en el que estés metido...

—Lo sé, alguacil —agradeció Rhys—. Por eso te pedí que te ocuparas de *Atta*.

—De acuerdo, hermano, no me entrometeré en tus asuntos. Y no te preocupes por la perra, que la cuidaré bien.

Mientras los dos caminaban por el corredor a Gerard se le ocurrió otra cosa, una idea alarmante a juzgar por su tono.

—¿Y qué pasa con el kender? No pensarás pedirme que me ocupe de él también, ¿verdad, hermano?

—No. Beleño se viene conmigo.

5

Un Caballero de la Muerte —dijo Beleño. —Según la diosa, sí —contestó Rhys. —Se supone que hemos de ir al Alcázar de las Tormentas para enfrentarnos a un Caballero de la Muerte y rescatar al espíritu del hijo de la diosa, que está atrapado en una pieza de khas. Rescatarlo de un Caballero de la Muerte.

Rhys asintió con la cabeza, en silencio.

—¿Has estado bebiendo? —preguntó Beleño muy en serio.

—No. —Rhys sonrió.

—¿Te han dado un golpe en la cabeza? ¿Te ha pisoteado una mula? ¿Te has caído escaleras abajo?

—Estoy en mi sano juicio, o eso creo. Sé que esto suena increíble... —¡Caray! —exclamó el kender a la par que soltaba un silbido. —Pero aquí tienes la prueba.

El kender y él se encontraban en la calzada a varios centenares de metros de la orilla del lago Crystalmir. El nombre se debía a las cristalinas aguas del lago, de un intenso color azul, pero ahora no podía ser más inadecuado. El agua tenía un repugnante color amarillo verdoso y apestaba a huevos podridos. Había un sinnúmero de peces a la orilla, muertos o moribundos. Incluso desde esa distancia, con el viento soplando en dirección contraria, la peste era espantosa. Beleño se pinzaba la nariz.

—Sí, supongo que tienes razón. No podré volver a comer pescado, ¿sabes? —añadió en tono apenado.

Los dos regresaron a Solace y en el camino se cruzaron con la muchedumbre que se había echado a la calle para ver la mortandad de peces. Todo el mundo tenía alguna teoría, desde la de que unos forajidos habían envenenado el lago, hasta la de hechiceros que le habían lanzado un maleficio. El miedo contaminaba el aire tanto como el hedor a peces muertos.

—He estado pensando, Rhys —dijo Beleño mientras caminaban hacia la ciudad—. No soy muy digno de confianza y tampoco se me da muy bien luchar. Si no quieres llevarme contigo no herirás mis sentimientos. Me encantará quedarme con el alguacil para ayudarlo a cuidar de *Atta*.

Dio unas palmaditas a la perra en la cabeza. El animal lo permitió, si bien su mirada estaba concentrada en el monje. Rhys sonrió ante la generosa oferta del kender.

—Sé que es peligroso, y no te pediría que arriesgaras la vida, amigo mío, si no fuera porque de verdad te necesito. Yo sería incapaz de diferenciar qué pieza de khas encierra el alma del caballero...

—La diosa te dijo que era el caballero negro —lo interrumpió

Beleño.

—Mi madre solía citar un dicho: «Ten en cuenta la fuente» —comentó Rhys con ironía.

—Sí, supongo que tienes razón —dijo el kender con un suspiro.

—En esto caso, nuestra fuente no es muy de fiar. Es posible que nos esté mintiendo. Krell podría haberle mentido a ella. Krell podría cambiar el espíritu de una pieza a otra. Para que mi plan funcione tengo que saber qué pieza guarda el alma del caballero, y tú eres el único que puede decírmelo. Además —añadió Rhys, sonriente—, creía que a los kenders les gustaba la aventura, que eran curiosos y absolutamente inmunes al miedo.

—Soy kender, pero no estúpido. Y esto es estúpido.

—No tenemos opción, amigo mío —argumentó Rhys, que coincidía con él—. Zeboim dejó muy claro que si no lo intentamos nos matará.

—Así que en vez de ella, nos matará el Caballero de la Muerte. No veo que ganemos mucho con la alternativa, excepto el viaje al Alcázar de las Tormentas, y probablemente no vivamos lo suficiente para disfrutarlo. ¿Sabes, Rhys? La mayoría de la gente no confiaría una misión tan importante a un kender. Y he de decir que lo comprendo. No se puede contar con los kenders. Yo que tú me dejaría aquí.

—Siempre me has parecido muy digno de confianza, Beleño —contestó el monje,

—¿De verdad? —Beleño estaba desconcertado—. Entonces supongo que tendré que estar a la altura de las circunstancias. —Creo que sí.

—Y para ello es imprescindible conservarse vivo. —Beleño puso énfasis en la última palabra.

—Enfócalo de este modo: por lo menos hemos conseguido algo —comentó Rhys—. Hemos llamado la atención del dios.

—Cosa que evitaría la gente con un mínimo de sentido común —arguyó el kender, enfadado—. Mi padre también solía citar un dicho: «Jamás llames la atención de un dios».

—¿Tu padre decía eso? ¿De verdad? — Rhys lo miró con la ceja enarcada.

—Bueno, lo habría dicho si se le hubiera ocurrido. —Beleño se detuvo en mitad del camino para discutir el tema—. Para empezar, ¿cómo llegamos al Alcázar de las Tormentas, Rhys? Yo no sé manejar una embarcación. ¿Y tú? ¡Bien! Entonces ésa es la solución para salir con bien de esto. No podemos ir al Alcázar de las Tormentas si no podemos llegar allí. La diosa tiene que ver la lógica que hay en...

—La diosa nos transportará en los vientos de tormenta, supongo. Lo único que tengo que hacer es comunicarle que estamos preparados.

Beleño puso los ojos en blanco. *Atta*, al ver a su amo abatido y

triste, le dio un suave lametón en la mano. El monje le acarició la cabeza, la rascó debajo de la quijada, le manoseó las orejas. El animal se pegó contra él, levantada la cabeza para mirarlo a la cara con tristeza y deseando poder hacer algo para arreglarlo todo.

—Nos echará de menos —comentó Beleño con voz ahogada.

—Sí —convino Rhys en voz baja. Posó la mano en el hombro del kender.

«Durante toda tu vida has trabajado para salvar los espíritus perdidos, Beleño. Piensa en esto como algo para lo que has nacido, tu mayor desafío.

El kender reflexionó sobre ello.

—Eso es verdad. Supongo que habré de salvar una alma. Pero si esa consideración es válida en mi caso, ¿qué me dices de ti, Rhys? ¿Para qué has nacido tú?

—Al igual que todos los hombres, nací para morir —fue la simple respuesta del monje.

Más entrada la mañana, fuera de la posada El Último Hogar, Rhys se arrodilló delante de *Atta* y puso la mano en la cabeza de la perra, casi como si le diera la bendición.

—Tienes que portarte bien, *Atta*, y hacer caso a Gerard. Ahora es tu nuevo dueño. Trabajas para él.

Atta alzó la mirada hacia Rhys. Percibía la tristeza en su voz, pero no lo entendía. Nunca entendería, nunca sabría por qué la abandonaba. El monje se puso de pie. Tuvo que dejar pasar unos segundos antes de hablar.

—Deberías llevártela ahora, alguacil —pidió.

—Vamos, *Atta*— dijo Gerard, que utilizó la orden que Rhys le había enseñado—. Ven conmigo. *Atta* miró a Rhys.

—Ve con él, *Atta* —confirmó el monje e hizo un gesto con la mano con la que mandaba a la perra marcharse.

El animal lo miró de nuevo y después, gachas la cabeza y la cola, obedeció y dejó que Gerard la condujera. El alguacil se volvió y sacudió la cabeza.

—La llevé a la posada. Laura le ofreció algo de comer, pero no lo quiso. Espero que esté bien.

—Es sensata y lista —repuso Rhys—. Dale trabajo que la mantenga ocupada y dentro de poco se le habrá pasado.

—Tendrá mucho trabajo con todos los kenders que acuden a ver lo de los peces. Así que os marcháis los dos. ¿Cuándo? —preguntó Gerard.

—Beleño y yo tenemos que hacer antes una visita a la prisionera, y después nos iremos —contestó Rhys.

—¿A la prisionera? —Gerard se había quedado estupefacto—. ¿La

loca? ¿Vas a volver a verla?

—Supongo que sigue allí.

—Oh, sí. Fui incapaz de librarme de ella. ¿Para qué quieres volver a verla, hermano? —inquirió Gerard con franca curiosidad.

—Por lo visto cree que puedo serle de ayuda en algo.

—¿Y el kender? ¿También cree que puede ayudarla?

—Soy de los que infunden ánimo —manifestó Beleño.

—No es necesario que nos acompañes, alguacil —añadió Rhys—. Sólo necesitamos tu permiso para entrar en la celda.

—Creo que es mejor que vaya. Sólo para estar seguro de que no os pasa nada a ninguno de los dos.

El monje y el kender intercambiaron una mirada.

—Tenemos que hablar con ella en privado —dijo Rhys—. Es un asunto confidencial. De naturaleza espiritual.

—Creía que ya no eras monje de Majere —comentó Gerard, que dirigió a Rhys una mirada perspicaz.

—Eso no significa que ya no pueda ayudar a los afligidos —repuso Rhys—. Por favor, alguacil. Sólo unos instantes a solas con ella.

—De acuerdo. Tampoco podréis meteros en muchos líos estando encerrados en la celda de una prisión —accedió Gerard.

—Qué sabrás tú —masculló entre dientes Beleño, taciturno.

Dentro de la prisión, el kender tuvo que pararse para intercambiar unas palabras con los de su raza. A Rhys le preocupó oír que Beleño se despedía de ellos como si fuera para siempre. Cuando vio que echaba mano a los saquillos con la intención de repartir sus pertenencias terrenales —lo que era la versión kender de hacer testamento y manifestar los últimos deseos—, el monje asió a Beleño por el cuello de la camisa y tiró de él.

—No se ha movido del catre —informó Gerard mientras señalaba la puerta de la celda—. No quiere comer. Devuelve los platos sin tocar. Tienes visita, señora —anunció en voz alta al tiempo que abría el candado.

—Ya iba siendo hora —dijo Zeboim, que se sentó en el catre.

Retiró la capucha hacia atrás. Los verdes ojos centellearon.

Rhys dio un empujón a Beleño para que el kender entrara en la celda y después entró él.

Gerard cerró la puerta y metió la llave en la cerradura. La hizo girar, pero la dejó donde estaba. Hizo una pausa y escuchó. Los tres hablaban en voz baja y, de todas formas, les había prometido que tendrían intimidad.

Sacudiendo la cabeza, Gerard echó a andar para charlar un rato con el carcelero.

—¿Cuánto tiempo les vas a dar, alguacil? —preguntó éste. —El habitual. Cinco minutos.

Sobre el escritorio había un pequeño reloj de arena y el carcelero le dio la vuelta, para fascinación de los kenders, los cuales metieron entre los barrotes cabezas, brazos, manos y pies a fin de tener mejor vista del espectáculo, y mientras tanto no dejaban de asaetear con preguntas a Gerard, siendo la más repetida cuántos granos de arena había en el reloj y, puesto que no lo sabía, ofreciéndose para contarlos en un periquete.

El alguacil escuchó las quejas del carcelero sobre los kenders, cosa que hacía a diario, observó cómo caía la arena de una ampolla a otra y aguzó el oído, expectante, por si llegaba algún ruido desde el corredor que indicara que había problemas. Sin embargo reinaba el silencio.

—¡Se acabó el tiempo! —gritó cuando hubo caído el último grano por el estrecho cuello, y avanzó por el pasillo con pasos pesados.

Giró la llave y empujó la puerta para abrirla. Se frenó en seco, mirando de hito en hito.

La loca yacía en el catre, con la capucha echada sobre la cabeza y de cara a la pared. No había nadie más con ella. Ni el monje ni el kender.

La puerta de la celda había permanecido cerrada. La había abierto él mismo para entrar. Sólo había un camino para salir del corredor y era donde había estado él, pero no había pasado nadie.

—¡Eh, tú! —le gritó a la demente mientras la sacudía por el hombro—. ¿Dónde están?

La mujer hizo un leve gesto con la mano, como si espantase un insecto. Gerard salió lanzado fuera de la celda y fue a chocar contra la pared del corredor.

—¡No me toques, mortal! —dijo la mujer—. No me toques jamás.

La puerta de la celda se cerró con un fuerte golpe.

Gerard se incorporó. Se había dado contra la pared y por la mañana tendría un enorme moretón en el hombro. Con un gesto de dolor, se quedó plantado mirando la puerta de la celda. Se frotó el hombro y después se volvió y echó a andar corredor adelante.

—Suelta a los kenders —ordenó.

Los kenders se pusieron a gritar y a chillar. El clamor de las voces estridentes habría podido resquebrajar la piedra. Gerard se encogió ante la algarabía.

—Hazlo —repitió la orden al carcelero—. Y date prisa. No te preocupes, Smythe, me han dejado una perra maravillosa que me ayudará a controlarlos. El animal necesita un poco de ejercicio. Echa de menos a su amo.

El carcelero abrió la puerta de la celda y los kenders salieron en tropel, alegremente, a la brillante luz de la libertad. Gerard echó una ojeada a la celda que había al fondo del corredor.

—Y creo que quizá lo va a echar de menos mucho, mucho tiempo —añadió con gesto sombrío.

6

El Remolino del Mar Sangriento de Istar. Hubo un tiempo en el que los marineros hablaban de él, si es que lo hacían, en voz muy baja. Hubo un tiempo en el que el Remolino era una espiral de destrucción, unas fauces arremolinadas de muerte roja que atrapaban los barcos entre sus dientes y se los tragaban enteros. Hubo un tiempo en el que en esas fauces se podía oír el atronador sonido de las voces de los dioses.

Ved esto, mortales, y contemplad nuestro poder.

Cuando el Príncipe de los Sacerdotes osó, en su arrogancia, considerarse a sí mismo un dios y las gentes de Istar se inclinaron ante él, los verdaderos dioses lanzaron sobre Istar una montaña ígnea que destruyó la ciudad y la sumergió en lo más profundo del mar. Las aguas del océano adquirieron un color marrón rojizo. Los eruditos afirmaban que ese color se debía a los sedimentos arenosos del fondo del océano. La mayoría de la gente creía que la mancha roja provenía de la sangre de los que habían muerto en el Cataclismo. Fuera cual fuese la causa, el color determinó el nombre del mar que, a partir de entonces, se llamó el Mar Sangriento.

Los dioses crearon un torbellino sobre la zona afectada por el desastre. El gigantesco remolino teñido de sangre tenía el propósito de mantener alejados a quienes podrían perturbar el lugar del último descanso de los muertos, así como ser un constante recordatorio del poder y la majestad de los dioses. Temido y respetado por los marineros, el Remolino era un espectáculo horrendo e impresionante con las arremolinadas aguas rojas que desaparecían en un infernal foso de oscuridad. Una vez atrapado en sus tentáculos, no había escapatoria. Las víctimas eran arrastradas hacia su perdición bajo el embravecido

Entonces Takhisis robó el mundo y, sin la ira de los dioses que lo agitaba, el Remolino giró más y más despacio hasta que finalmente se paró del todo. Las aguas del Mar Sangriento eran plácidas como las de cualquier charca en el campo.

—Mira en lo que se ha convertido el Mar Sangriento. —La voz de Chemosh tenía un ribete de cólera y asco—. En un sumidero.

Protegiéndose los ojos del resol de la mañana, Mina oteó hacia donde el dios señalaba, hacia lo que había sido una de las maravillas de Krynn, una vista aterradora y magnífica por igual.

El Remolino había mantenido vivo el recuerdo de Istar y su escarmiento. Ahora, las antaño tristemente célebres aguas del Mar Sangriento se arrastraban desganadamente sobre las arenosas playas cubiertas de desperdicios v suciedad. Restos de cajas de embalaje y

tablones pringados de cieno, redes podridas, cabezas de pescado y botellas rotas, conchas desmenuzadas y mástiles partidos flotaban en la superficie aceitosa del agua y se mecían perezosamente atrás y adelante con el batir del mar. Sólo los vejancones recordaban el Remolino y lo que yacía debajo: las ruinas de una ciudad, de unas gentes, de una época.

—La Era de los Mortales —comentó, despectivo, Chemosh. Empujó una medusa muerta con la punta de la bota—. Este es su legado. El sobrecogimiento, el temor y el respeto hacia los dioses han desaparecido y ¿qué queda a cambio? Basura y desperdicios.

—Podría aducirse que los dioses no pueden culpar de ello a nadie salvo a sí mismos —argumentó Mina.

—Tal vez has olvidado que hablas con uno de esos dioses —replicó Chemosh, centelleantes los oscuros ojos.

—Lo siento, mi señor. Perdóname, pero a veces es cierto que olvido que... —Se calló al no saber bien dónde podía conducir la frase.

—¿Olvidas que soy un dios? —inquirió él, furioso.

—Mi señor, perdóname...

—No te disculpes, Mina. —La brisa marina agitó el largo y oscuro cabello y se lo apartó de la cara. Dirigió la mirada hacia el mar viendo lo que había sido antaño y viendo lo que era hogaño. Soltó un profundo suspiro—. Yo tengo la culpa. Vine a ti como un mortal. Te amo como un mortal. Quiero que pienses en mí como en un mortal. Este aspecto mío es sólo uno entre muchos. Los otros no te gustarían especialmente —agregó con sequedad.

Le tendió la mano a la joven, que la tomó, y la atrajo hacia sí. Permanecieron abrazados en la orilla, con el viento entremezclando el cabello de ambos, uno negro y el otro pelirrojo, sombra y fuego.

—Has dicho la verdad —manifestó él—. Los culpables somos los dioses.

Aunque no robamos el mundo le dimos ocasión a Takhisis de que lo hiciera. Todos estábamos ensimismados en nuestra pequeña parcela de creación, encerrados en nuestras pequeñas tiendas, sentados en nuestras pequeñas banquetas con nuestros pequeños pies enroscados alrededor de los travesaños, forzando la vista sobre nuestro trabajo como un sastre cegato, manejando las agujas en alguna pequeña pieza del universo. Y cuando un día despertamos y descubrimos que nuestra reina había huido con el mundo, ¿qué es lo que hacemos? ¿Tomamos nuestras espadas llameantes y surcamos los cielos dispersando estrellas para ir en su busca? No. Salimos corriendo de nuestras pequeñas tiendas, pasmados y atemorizados, retorciéndonos las manos y gritando: ¡Ay, mísero de mí! ¡El mundo ha desaparecido! ¿Qué voy a hacer? —Su voz se endureció.

»A menudo he pensado que si mi propio ejército hubiese estado

desplegado a las puertas de su palacio, mis tropas listas para tomar al asalto su reducto, la reina Takhisis lo habría pensado dos veces. Pero fui indolente. Me sentía satisfecho con lo que tenía. Todo eso ha cambiado. No volveré a cometer el mismo error.

—Te he hecho entristecerte, mi señor —dijo Mina al percibir el pesar y una áspera amargura en su voz—. Lo lamento. Hoy iba a ser un día alegre, un día de comienzos nuevos.

Chemosh le asió la mano y se la llevó a los labios para besarle los dedos. El corazón de la joven latió de prisa y el ritmo de su respiración se aceleró. Él podía despertar su deseo con un simple roce, con una mirada.

—Sólo has dicho la verdad, Mina. Nadie, ni siquiera uno de los otros dioses, se atrevería a decirme algo así. La mayoría no tiene capacidad para verlo. ¡Eres tan joven, Mina! Aún no has cumplido los veintiuno. ¿De dónde sacas tanta sabiduría? De tu difunta reina no, creo —añadió Chemosh, sarcástico.

Mina reflexionó sobre esto con la vista perdida en un mar liso pero no particularmente calmo. El agua se agitaba sin descanso, atrás y adelante; le recordaba a alguien que paseara incansable, desasosegado.

—Lo vi en los ojos de los moribundos —dijo—. No en los de quienes te entregan su alma ahora, mi señor. En los de quienes me la entregaron a mí en su momento.

La batalla del tajo de Beckard. Los Caballeros de Solamnia irrumpieron desde Sanction y rompieron el cerco que los caballeros negros de Takhisis, por entonces conocidos con el ignominioso nombre de Caballeros de Neraka, tenían puesto a la ciudad. Los caballeros y los soldados de Neraka dieron media vuelta y huyeron cuando los solámnicos salieron en tropel de la fortaleza. Al desmoronarse la jefatura de Neraka, Mina había tomado el mando y ordenado a sus tropas que mataran a los que huían, que mataran a sus compañeros, a sus amigos, a sus hermanos. Inspirados por la luz de las relucientes pupilas ambarinas, la obedecieron. Los cuerpos se amontonaron y cerraron el paso. Allí, la carga solámnica se frenó, detenida por un muro de huesos quebrados y carne sanguinolenta. La victoria fue de Mina. La joven había convertido una aniquilación en un triunfo. La joven había recorrido el campo de batalla para sostener la mano de los que morían debido a su orden, para rezar por ellos, para entregar sus almas a Takhisis.

—Sólo que las almas no iban a Takhisis —dijo Mina, fija la mirada en el mar que la había mecido de niña—. Las almas vinieron a mí. Las arrancaba como flores y las apretaba contra mi corazón mientras pronunciaba el nombre de ella. —Se volvió hacia Chemosh.

»Esa es mi verdad, señor. No la supe durante mucho tiempo.

Gritaba "¡Por la gloria de Takhisis!" y le rezaba todos los días y todas las noches. Pero cuando las tropas clamaban mi nombre, cuando gritaban "¡Mina, Mina!", no las enmendaba. Sólo sonreía.

Guardó silencio y siguió contemplando las olas que llegaban a la orilla y depositaban en la arena, a sus pies, la suciedad.

—La humanidad volverá a temer a los dioses —manifestó Chemosh—. O por lo menos a uno de ellos. Ahí abajo —señaló los despojos, la suciedad, la basura que flotaba en el agua— se encuentra el comienzo de mi ascenso como Rey del Panteón. Voy a contarte una historia, Mina. Debajo del mar yace un cementerio, el mayor del mundo, y ésta es la historia de aquellos que fueron sepultados bajo las olas...

Mi historia empieza en la Era de los Sueños, cuando un hechicero poderoso, conocido como Kharro el Rojo, estableció que las Ordenes de la Magia necesitaban un refugio seguro donde los hechiceros pudieran reunirse, estudiar y trabajar juntos. Necesitaban sitios donde poder almacenar a salvo los libros de conjuros y los artefactos mágicos. Propuso que los hechiceros construyeran las Torres de la Alta Hechicería, los baluartes de la magia.

Kharro envió magos por todo Ansalon para localizar emplazamientos en los que construir las nuevas torres. Los Túnicas Blancas, que estaban a las órdenes de una hechicera llamada Asanta, eligieron como enclave una pobre aldea de pescadores que llevaba por nombre Istar.

Los Túnicas Negras y los Túnicas Rojas escogieron ciudades grandes y prósperas para construir sus torres. Kharro emplazó a Asanta en Wayreth y exigió saber qué razón había tenido para hacer su elección. Asanta era vidente. Había mirado el futuro de Istar y había visto que algún día su gloria eclipsaría todas las demás ciudades de Ansalon. Los Túnicas Blancas recibieron permiso para empezar a trabajar en la torre y, cuarenta años después, Asanta dirigió el encantamiento que erigió la Torre de la Alta Hechicería de Istar.

A Asanta le había sido dado vislumbrar el encumbramiento de Istar, pero no había visto su caída. Ni siquiera los dioses habrían previsto eso.

Durante muchas décadas, los hechiceros de la Torre de Istar gobernaron con benevolencia a las gentes del pequeño pueblo y desempeñaron un papel clave en su rápido crecimiento. Al poco tiempo, Istar había dejado de ser un pueblo para convertirse en una ciudad próspera y floreciente. Y a no tardar pasaba a ser un imperio.

A medida que Istar crecía ocurría otro tanto con sus clérigos, en especial los de Mishakal y Paladine. Finalmente, uno de esos clérigos alcanzó un puesto prominente en el gobierno de Istar y se proclamó

dirigente, con el título de Príncipe de los Sacerdotes. A partir de ese momento, la influencia de los hechiceros empezó a declinar a la par que la de los clérigos aumentaba.

Una alianza inestable siguió existiendo entre la Iglesia y los magos, aunque la desconfianza crecía en ambos bandos. Un Túnica Blanca llamado Mawort, Señor de la Torre de Istar, logró mantener la paz entre ambas facciones.

El Cónclave de Hechiceros consideraba a Mawort el títere del Príncipe de los Sacerdotes, y cuando éste murió nombró a un Túnica Roja como Señor de la Torre con la esperanza de que esa medida restableciera la independencia de los hechiceros y que tuvieran más peso en la política istariana.

El Príncipe de los Sacerdotes se puso furioso y los ciudadanos de Istar se sintieron indignados. La desconfianza en los hechiceros se intensificó hasta convertirse en odio. La traición y el infortunio ocasionaron una guerra abierta entre el Príncipe de los Sacerdotes, sus seguidores, y los hechiceros. Así empezaron las Batallas Perdidas, a las que se dio tal nombre porque nadie salió ganador.

El Príncipe de los Sacerdotes declaró la guerra santa contra los hechiceros de Ansalon. Éstos se retiraron a sus baluartes y amenazaron con destruir las torres y su entorno si los atacaban. El Príncipe de los Sacerdotes no hizo caso de la advertencia y asaltó la Torre de Daltigoth. Conscientes de que se encaminaban a la derrota, los magos cumplieron su promesa y destruyeron la torre. Se perdieron muchas vidas inocentes en aquella destrucción. A los hechiceros les entristeció aquello, pero creían que, en realidad, su actuación había salvado vidas pues habrían sido muchos millares más los que habrían muerto si los poderosos libros de conjuros y los artefactos mágicos hubieran caído en manos de quienes les habrían dado un mal uso.

Conmocionado por tal calamidad y temeroso de que los magos pudieran destruir a continuación la torre de Istar, el Príncipe de los Sacerdotes ofreció la negociación de un acuerdo de paz. Los hechiceros accederían a abandonar las Torres de Alta Hechicería de Istar y de Palanthas y, a cambio, se les garantizaría un refugio seguro en la Torre de la Alta Hechicería de Waireth. El debate en el Cónclave fue largo y acerbo, pero finalmente se dieron cuenta de que no tenían otra opción. El Príncipe de los Sacerdotes era inmensamente poderoso y parecía tener a los dioses de su parte. Accedieron a las condiciones.

Un mes después de las Batallas Perdidas, el archimago salió de la torre de Istar; fue el último en abandonarla. Selló las puertas y la rindió al Príncipe de los Sacerdotes.

Éste no sabía bien qué hacer con la torre, y durante meses el edificio permaneció cerrado y vacío. Después, siguiendo la recomendación de un consejero, Quarath de Silvanesti, convirtió la

torre en un museo de trofeos en el que se exhibían artefactos arrebatados a los acusados de herejía y de rendir culto a los dioses del Mal.

Durante las dos décadas siguientes, centenares de ídolos, iconos, artefactos y sagradas reliquias se llevaron a la torre, a la que se dio un nuevo nombre, Solio Febalas, o la Sala del Sacrilegio. Muchos de mis propios artilugios se llevaron allí porque, naturalmente, mis seguidores se encontraban entre los primeros a los que se persiguió. Estando en comunicación con los espíritus de los muertos, me enteré a través de ellos de los ambiciosos planes de Príncipe de los Sacerdotes de ascender a divinidad él mismo, cosa que lograría alterando el equilibrio y destruyendo el poder de los dioses de la oscuridad y de la neutralidad. Después usurparía el poder de los dioses de la luz.

Intenté advertir a los otros dioses de que serían los siguientes. Llegaría el día en que sus propias reliquias sagradas se hallarían dentro de la Sala del Sacrilegio. Se encogieron de hombros y se echaron a reír.

Sin embargo, sus risas no duraron mucho. En seguida los afables e inofensivos clérigos de Chislev fueron sacados a rastras de sus bosques y se los encerró o se los mató. Los iconos de Majere quedaron expuestos en la sala de trofeos del Príncipe de los Sacerdotes. Gilean se sumó a mis advertencias respecto a la descompensación del equilibrio del mundo, y algunos dioses de la luz unieron sus voces a las nuestras. El Príncipe de los Sacerdotes los enfocó como su siguiente objetivo; al final, hasta el símbolo de Mishakal colgaba con oprobio en la Sala del Sacrilegio.

El Príncipe de los Sacerdotes anunció al mundo que era más sabio que los dioses, que era más poderoso que ellos. Se proclamó dios a sí mismo y exigió que se lo venerara como tal. Fue entonces cuando nosotros, los verdaderos dioses, arrojamos la montaña ígnea sobre Istar.

Nuestra ira hizo que la tierra temblara. Los terremotos arrasaron la ciudad y partieron en dos la Torre de la Alta Hechicería. El fuego la destruyó por dentro, devastó la Sala del Sacrilegio. La torre se desmoronó y sus ruinas fueron arrastradas al fondo del Mar Sangriento junto con el resto de esa ciudad maldita.

—Allí yace la torre en la actualidad —concluyó Chemosh—. Y dentro de esas ruinas se encuentran muchos de las artefactos y reliquias sagrados más poderosos del mundo.

—Eso es hacerse ilusiones, mi señor —argumentó Mina—. Es imposible que resistieran semejante destrucción.

—No sé los demás dioses, pero yo me aseguré de que mis artefactos estuviesen a salvo —respondió Chemosh con una sonrisa

astuta—. Y dudo que los otros no hicieran lo mismo.

—Pareces muy seguro de ello, mi señor.

—Lo estoy. Tengo pruebas. Poco después del Cataclismo, busqué la torre y me encontré con que los dioses de la magia la habían hecho desaparecer. Zeboim es hermana gemela de Nuitari y prima de los otros dioses de la magia. Acudieron a ella y la convencieron de que utilizara la poderosa turbulencia del Remolino para enterrar la torre bajo el fondo marino, a gran profundidad, a fin de que ningunos ojos —mortales o inmortales— la descubrieran jamás.

»Yyo me pregunto por qué iban a tomarse tantas molestias los dioses de la magia para ocultar toneladas de ruinas quemadas y reducidas a escombros. A no ser que hubiera algo entre esos despojos que no querían que encontrara ninguno de nosotros...

—Vuestros artilugios sagrados —aventuró Mina.

—¡Exacto!

—Y ahora que el Remolino se ha remansado, puedes ir a buscarlos.

—No sólo puedo ir a buscarlos. Puedo buscarlos sin temor a que se me interrumpa. Con que sólo hubiese metido un dedo del pie en el agua, Zeboim se habría enterado. Habría acudido corriendo desde el rincón más alejado de los cielos para detenerme. Tal como están las cosas, se ignora su paradero en este bello día. Puedo hacer lo que me plazca en su océano, hasta orinar en él si quiero, y tendrá que tragarse sus protestas.

Chemosh asió la mano a Mina y entrelazó los dedos con los de la joven.

—Juntos tú y yo, Mina, buscaremos las legendarias ruinas de la Sala del Sacrilegio, largo tiempo perdidas. ¡Piénsalo, amor mío! Centenares de artefactos sagrados descansan ahí abajo, algunos de los cuales se remontan a la Era de los Sueños, imbuidos de poderes divinos inimaginables en esta «Era de los Mortales». E inasequibles. Ahí abajo hay artefactos pertenecientes a Takhisis, y aunque ella ya no está, su poder aún perdura en esos objetos.

«Artefactos de Morgion, de Hiddukel, de Sargonnas. Artefactos pertenecientes a Paladine y a Mishakal. Me propongo distribuir esas poderosas reliquias entre los Predilectos que viajan por Ansalon de camino aquí para recibirlas. Cuando se haya conseguido eso, mis seguidores serán los más formidables y poderosos de todo el mundo. Entonces estaré en posición de desafiar a los otros dioses por el liderazgo de los cielos y del mundo.

—Gustosa iría contigo hasta los confines de ese mundo, mi señor, y contemplaría las maravillas que se guardan en las profundidades oceánicas, pero del mismo modo que yo olvidé que eras un dios, tú has olvidado que yo no lo soy —dijo Mina, sonriendo—. Sé nadar,

pero no muy bien. En cuanto a aguantar la respiración...

Chemosh se echó a reír.

—No tienes que nadar, Mina, y tampoco contener la respiración. Caminarás conmigo por el fondo oceánico del mismo modo que caminas por el suelo de nuestro dormitorio. Respirarás agua igual que respiras aire. El peso del agua caerá sobre tus hombros con la misma ligereza que un manto de piel.

—Entonces me transformarás en una deidad, mi señor—bromeó la joven.

La risa de Chemosh cesó y la expresión de sus ojos se tornó profunda e indescifrable, más oscura que las profundidades marinas.

—No puedo hacer tal cosa, Mina. Al menos, todavía no.

La joven sintió una repentina sacudida de miedo, un terror debilitador como el que había experimentado en la traicionera escalera del Alcázar de las Tormentas cuando miró las rocas irregulares y afiladas que emergían, lejanas, al pie del acantilado, y las hambrientas aguas espumosas. Notó la garganta constreñida, el estremecimiento de su corazón. De repente deseó dar media vuelta y echar a correr, escapar. Jamás había sentido un terror así, ni siquiera cuando la feroz dragona Malys se zambullía sobre ella desde el cielo del que llovía sangre, ni cuando la reina Takhisis, mortal y fuera de sí, se había dirigido hacia ella con la intención de arrancarle la vida.

Mina retrocedió un paso, pero Chemosh la tenía bien agarrada.

—¿Qué ocurre, Mina? ¿Te pasa algo?

—¡No quiero ser diosa, mi señor! —gritó mientras forcejeaba para soltarse de su mano.

—Querías poder, Mina, poder sobre la vida y la muerte...

—¡Pero así no! Olvidas, mi señor, que he tocado la mente de un dios —dijo con voz hueca—. ¡He mirado en esa mente, he visto la inmensidad, el vacío, la soledad! No soporto...

Las palabras se le paralizaron en los labios y miró a Chemosh con terror. Había revelado los más íntimos secretos del dios.

—Sí, Mina —musitó él—. Estaba solo, estaba vacío. Y entonces te encontré.

La estrechó entre sus brazos, la apretó contra sí, cuerpo a cuerpo, carne mortal contra carne divina hecha mortal. Puso la boca en la de ella, sus labios anhelantes y cálidos. La arrastró a la arena, sus besos extendiéndose como melaza sobre el miedo de la joven, ocultando su terror bajo la dulzura, una dulzura espesa dentro de la boca de ella. Mina se consumió en su amor hasta que sólo quedó el recuerdo de su miedo y, a no tardar, las caricias del dios consumían incluso ese recuerdo.

La marea subió mientras yacían entre las dunas de arena. Las olas les lamieron los pies y, después, los tobillos. El agua subió

sigilosamente, los rodeó, suave y ligera como sábanas de seda. Las olas cubrieron los hombros de Mina. El cabello pelirrojo se pegó a la carne mojada. La joven saboreó sal y sufrió un golpe de tos. Chemosh la aferró.

—El próximo beso que te daré, Mina, te privará del aliento mortal. Durante un instante sentirás que te asfixias, pero sólo será un momento. Insuflaré aliento en tus pulmones, el aliento de los dioses. Mientras estés debajo del agua, mi respiración te sustentará. El agua será para ti lo que ahora es el aire.

—Entiendo, mi señor —contestó ella. El cabello se mecía en el agua como una llama bañada en sangre.

—No estoy seguro de que lo entiendas, Mina —argumentó Chemosh sin dejar de mirarla a los ojos—. El agua será como aire para ti. Eso significa que el aire será como agua. Una vez que haya hecho esto, si sales a la superficie te ahogarás.

En respuesta, la joven pegó los labios a suyos, cerró los ojos y se apretó contra él. Chemosh la estrechó contra sí y, aplastando su boca contra la de ella, absorbió el aire de los pulmones de la joven, absorbió la vida de su cuerpo.

El agua cubrió la cabeza de Mina, que no podía respirar. Jadeó en busca de aire, pero el agua penetró en su boca. Se atragantó, se ahogó. Chemosh la mantuvo fuertemente sujeta. Mina intentó no forcejear, pero fue en vano. El instinto de supervivencia se impuso a su corazón. Luchó para soltarse de la presa del dios, pero él era demasiado fuerte. Los dedos se le clavaban en la carne, en los músculos, en los huesos. Sus piernas la sujetaban para mantenerla debajo del agua.

«Me está matando —pensó—. Me mintió...»

El corazón le latía dolorosamente, los pulmones le ardían. Unos horribles puntos luminosos, como estallidos de estrellas, le oscurecieron la vista. Se retorció entre sus brazos y aspiró, y el agua le entró en los pulmones y en el cuerpo a medida que la marea subía más y más y la mecía suavemente. Estaba demasiado cansada para luchar, así que cerró los ojos y se entregó a la oscuridad teñida de sangre.

7

Mina despertó en un mundo que no conocía la luz del sol, un mundo de noche profunda, eterna. El agua la oprimía, la rodeaba, la envolvía, la circundaba. La empujaba y tiraba de ella, en constante movimiento. No había arriba ni abajo. No había nada bajo sus pies ni encima de su cabeza para orientarse. Estaba a la deriva, sola.

Respiraba el agua igual de bien que anteriormente había respirado aire; al menos intentaba convencerse de que era así. Se sentía sofocada, medio asfixiada. El pánico palpitó en su interior. De repente tuvo miedo de estar atrapada allí, en la oscuridad opresora y fluida, para siempre. Su impulso era nadar hacia la superficie, pero se obligó a desechar tal idea. Para empezar, ignoraba en qué dirección estaba «arriba», por lo que muy bien podía sumergirse más aún si se movía en lugar de subir.

No podía llamar a Chemosh. Le era imposible gritar ni chillar. El agua se tragaba su voz. Se obligó a controlar el pánico e intentó mantenerse tranquila, relajada.

«He recorrido los lugares oscuros de Krynn —se dijo—. He caminado por los lugares oscuros de la mente de un dios. No estoy sola...»

Una mano rozó la suya y Mina la aferró, agradecida, y se sujetó a ella con fuerza.

—No estabas asustada, ¿verdad? —inquirió Chemosh, medio en serio, medio en broma—. Puedes hablar, Mina. Recuerda: el agua es para ti como aire. Habla. Te oiré.

—Iba a decir que si estaba asustada era sólo porque el miedo es la maldición de los mortales, mi señor.

—Eso es cierto —convino Chemosh en tono severo—. El miedo procura buenos instintos a los mortales. —¿Algo va mal, mi señor?

—Hay una agitación, una energía que no había cuando estuve aquí hace sólo un año. Quizá no tenga nada que ver con nuestra caza del tesoro, pero no me gusta. Esto me huele a deidad.

—¿Zeboim?

—Eso pensé, y volví a la superficie. —Chemosh sacudió la cabeza —. No había cúmulos de nubes, no aullaba el viento. El mar está tan calmo que las aves han empezado a construir nidos en el agua. No, sea lo que sea que pase, está aquí abajo, no es culpa de Zeboim.

—¿Y no será que hay otros dioses trabajando en el mar, mi señor?

—Habbakuk tiene dominio sobre las criaturas marinas. Él no me preocupa, sin embargo. Es indolente y perezoso, como cabe esperar de un dios que se pasa la vida entre peces.

Hizo una pausa y escuchó. Mina también prestó atención; pero, a

despecho de lo que Chemosh había dicho, tenía los oídos tapados con el agua y no escuchaba nada excepto el sonido de su sangre palpitante y la voz del dios.

—No oigo nada —dijo él finalmente, y parecía perplejo—, pero la sensación persiste. Tal vez sólo son imaginaciones mías. Vamos, encontremos lo que hemos venido a buscar. Las ruinas no están lejos.

Caminó por el agua como si lo hiciera por tierra firme. Mina intentó imitarlo, pero andar no resultaba fácil. Acabó por avanzar nadando a medias y caminando a medias, impulsándose con los brazos y con las piernas. La insondable oscuridad empezó a tornarse menos profunda; Chemosh y ella ascendían hacia la superficie, hacia la luz del sol.

El dios volvió a detenerse, severa la expresión. La miró, observó el fino atuendo de seda que llevaba.

—No debí permitir que bajaras aquí desarmada y sin coraza que te proteja. Te mandaré de vuelta...

—No me hagas volver, mi señor. Me protege mi fe en ti, y mi amor por ti es mi arma.

Chemosh la acercó más a él. El cabello de la joven flotaba en el agua y se mecía en torno a la cabeza y los hombros con ondas sensuales. Los ojos ambarinos parecían luminiscentes, con un matiz anaranjado a causa del agua roja, de manera que tenían un brillo encendido.

—No es de extrañar que te eligiera para ser mi Suma Sacerdotisa, Mina —dijo el dios—. No obstante, te daré algo más consistente que la fe para que protejas tu cuerpo mortal, y una arma más idónea para causar daño.

Se zambulló en la oscuridad y se sumergió hacia el fondo del océano. Al cabo de unos instantes reapareció, cargado con un esqueleto humano.

—No es bonito, pero sí funcional. No te dará asco llevar puesta la caja torácica de un hombre, ¿verdad, Mina?

—La armadura que me dio Takhisis estaba húmeda con la sangre de un hombre que osó burlarse de ella —contestó la joven—. ¿Quieres servirme de escudero, mi señor?

—Sólo por esta vez —aceptó él con una sonrisa, y empezó a ajustar la esquelética armadura al cuerpo de Mina—. ¿Te sirve? Si no, puedo encontrar otra cosa que sea de tu talla. Disponemos de un surtido ilimitado de esqueletos.

—Se ajusta perfectamente, mi señor.

El peto lo formaban el esternón y las costillas de un hombre. Las clavículas le protegían los hombros, las espinillas hacían lo propio con las piernas, y los cubitos y húmeros, sus brazos. Chemosh los soldó y los reforzó con su poder. Cuando hubo acabado de equiparla,

contempló el resultado y quedó satisfecho.

—Y ahora, el yelmo —dijo.

—Una calavera, no, mi señor —protestó Mina—. No quiero tener el mismo aspecto que Krell.

—¡No, por favor! —exclamó Chemosh con brusquedad—. No, Mina. Aquí tienes tu yelmo.

Le tomó la cabeza con ambas manos, la besó en la frente, en las mejillas, en la barbilla y, finalmente, en la boca.

—Ea, ahora estás protegida. —Vaciló, sin decidirse a soltarla, y la apretó con más fuerza—. Mina, yo... —empezó en un susurro.

—¿Qué, mi señor?

—Nada—repuso bruscamente. Se apartó de ella, lejos de su tacto, lejos de sus ojos.

—¿He hecho algo que te haya disgustado, mi señor? —preguntó la joven, preocupada.

—No —contestó él, y repitió—: No.

La miró, miró su cuerpo cálido, suave, flexible, ceñido por la fantasmal armadura del esqueleto de un hombre, y fue el Señor de la Muerte el que sufrió un escalofrío.

Arrancó los huesos con brusquedad y los arrojó de vuelta al fondo del mar.

—De verdad no me molestaba, mi señor —protestó ella.

—Pero a mí sí —respondió el dios, que se dio media vuelta con violencia.

Se desplazaron a través de las profundidades iluminadas por la luz del sol y buscaron las ruinas de la torre.

Fuera cual fuera el poder que Chemosh había notado, aumentó en lugar de disminuir, o es lo que Mina juzgó por la expresión cada vez más sombría del dios. No le habló, no la miró.

La joven intentó mantenerse centrada, alerta a un posible peligro, pero le resultaba difícil. Se hallaba en un mundo diferente, un mundo de belleza extraña y exótica, y se distraía constantemente. A su lado pasaban peces nadando o se movían veloces a su alrededor; algunos la observaban con curiosidad y otros no le hacían el menor caso. Capas de coral rosáceo se alzaban desde el fondo, hogar de un verdadero bosque de plantas de aspecto raro y de criaturas que parecían plantas pero que no lo eran, como descubrió cuando tocó lo que creyó que era una flor y el ser la golpeó y el contacto le ocasionó escozor. Los colores —de todo, plantas y animales— eran más intensos, más vividos y lustrosos que cualesquiera que hubiera visto en tierra firme.

Olvidó el peligro y se rindió al encanto del entorno. Bancos de peces plateados se daban media vuelta y cambiaban de dirección rápidamente como un solo individuo de mercurio. Pececillos minúsculos le picaban las manos. Otros se metían por puertas y

ventanas de corales y se escondían dentro.

De repente Chemosh susurró una advertencia, la agarró y la arrastró hacia las sombras de verdes y ondulantes tallos. —¿Qué pasa? —dijo la joven.

—¡Mira! ¡Mira allí! —contestó él con incredulidad y rabia.

Un edificio de paredes de suave y reluciente cristal se alzaba en el fondo del océano. La cristalina estructura captaba los haces de sol que penetraban en el agua y los atrapaba, de manera que el edificio resplandecía con rielantes vidrios de luz pálida. Una cúpula de mármol negro remataba el edificio. Sobre la cúpula, un aro hecho de bruñido oro rojizo entretejido con plata resplandecía con la luz del sol. El centro del aro era negro azabache, como si se hubiese abierto un agujero en el mar para dejar a la vista el vacío del universo.

—¿Qué es ese lugar, mi señor? —inquirió Mina, sobrecogida.

—La Torre de la Alta Hechicería de Istar profanada, calcinada, arrasada por un meteoro, reducida a escombros —contestó Chemosh, que añadió con una maldición—: De algún modo, de alguna manera, se ha reconstruido.

8

Rhys y Beleño estaban en la celda de Zeboim, discutiendo pacientemente con la diosa, intentando hacerla entrar en razón, cuando de repente, en lo que media de un instante a otro, de una palabra a la siguiente, de un despotrique al sucesivo, Rhys se encontró de pie sobre baldosas desconchadas, en mitad de la fortaleza de un islote, con el eco persistente del rugido del mar bramando dentro de su cabeza. Harta de la discusión, Zeboim le había puesto fin de forma fulminante.

El monje no sabía nada del Alcázar de las Tormentas. Había oído contar cosas sobre él, pero apenas les había prestado atención. No era de los que anhelan vivir aventuras. No se unía a los monjes más jóvenes que disfrutaban escuchando historias de fantasmas al amor del fuego en las noches invernales. Las más de las veces dejaba el agradable calorcillo de la lumbre para ir a caminar solo por las heladas colinas, regocijándose con la fría y resplandeciente belleza de las escarchadas estrellas.

Los cadáveres de esos jóvenes monjes yacían bajo tierra. Sus fantasmas, era de esperar, estarían vagando libres entre esas mismas estrellas. Había partido para resolver el misterio de sus muertes. Ya sabía cómo, pero aún quedaba descubrir el porqué. Su búsqueda lo había conducido allí. Si miraba hacia atrás al camino que había seguido no lo veía a causa de todos los recodos, giros y vericuetos que había tomado.

Si hubiese obedecido a Majere y se hubiera quedado en el monasterio para buscar la perfección de cuerpo y mente, ¿qué estaría haciendo ahora? Sabía bien la respuesta. El día llegaba a su fin. Casi la hora de conducir las ovejas colina abajo. Estaría sentado tan a gusto en la alta hierba, con el cayado apoyado en los brazos y *Atta* tumbada a su lado, vigilando el rebaño y observándolo a él, a la espera de la orden que la mandaría como una flecha cuesta arriba, entre la hierba.

La escena era bucólica, pero él no se sentía en paz. Su espíritu se encontraba agitado por la duda y el tumulto de las emociones íntimas. Ya no se sentía libre de caminar por la noche bajo las estrellas. En la oscuridad iría a visitar la fosa común y, mientras contemplaba la hierba nueva que empezaba a cubrirla, tendría la sensación de haberles fallado a sus hermanos, a su familia, a la humanidad. Rhys contempló lo que podría haber sido y la imagen desapareció lentamente. Si iba a morir en aquel horrible lugar —como parecía más que probable— su espíritu continuaría hacia la siguiente etapa de su viaje, satisfecho al saber que había hecho lo que debía aunque todo hubiera salido mal.

Un crepúsculo llamativo tintaba el cielo de matices rojos, dorados y púrpuras que daban un toque chillón a los muros grises del Alcázar de las Tormentas. El primer pensamiento incongruente de Rhys fue que la fortaleza no llevaba un nombre apropiado. Ninguna tempestad bramaba sobre el alcázar. El cielo estaba despejado salvo por el tenue jirón blanco de una nube solitaria que se alejaba con rapidez, temerosa de quedar apresada. Ni la más ligera brisa soplaba ni en tierra ni en mar, que rompía en silencio contra los acantilados. Acariciadoras, unas suaves ondas lamían la parte inferior de las rocas aserradas.

Rhys examinó los alrededores y observó largamente, con atención, las formidables torres que se alzaban hacia el cielo chillón, la plaza de armas en que se encontraba, los diversos edificios anexos, esparcidos entre las rocas. Y más allá y alrededor, el mar; un mar que observaba con avidez todos y cada uno de sus movimientos.

Los suyos, únicamente. Al kender no se lo veía por ningún sitio. Rhys suspiró y sacudió la cabeza. Había intentado explicarle a Zeboim que la presencia del kender era esencial en su plan. Creía que la había convencido, al menos de eso, aunque no de lo demás. A lo mejor el kender había salido dando tumbos de las regiones celestiales a otra parte de la isla. A lo mejor...

—¿Beleño? —llamó sin alzar la voz.

Un chillido indignado le respondió. Provenía de la bolsa de cuero que colgaba del cinturón de Rhys y tras un instante de estupefacción y sobresalto, respiró más tranquilo. Zeboim había actuado con su habitual impetuosidad, sin molestarse siquiera en decirle lo que había hecho.

—¡Rhys! ¿Qué ha pasado? ¿Dónde estoy? ¡Aquí dentro está oscuro como boca de lobo y apesta a queso de cabra! —se quejó Beleño, cuya voz sonaba apagada por la bolsa en la que lo habían acomodado.

—Guarda silencio, amigo mío —ordenó el monje mientras ponía la mano sobre la bolsa con un gesto tranquilizador.

La bolsa se calló obedientemente, aunque Rhys la notaba temblar contra su muslo. Dio una palmadita confortadora.

—Estás dentro de mi bolsa, y la bolsa y yo estamos en el Alcázar de las Tormentas.

La bolsa sufrió una sacudida.

—Beleño, debes quedarte completamente quieto. Nuestras vidas dependen de ello.

—Lo siento, Rhys —dijo el kender con la voz quebrada—. Es que me he sorprendido un poco, nada más. ¡Todo ha sido tan repentino! —La última palabra la pronunció con un chillido.

—Lo sé. —El monje se esforzó por mantener un tono tranquilo—.

Tampoco yo esperaba hacer este viaje, pero ya que estamos aquí seguiremos adelante con mi plan como lo hablamos. ¿Podrás hacerlo?

—Sí, Rhys. Perdí el control un momento. Descubrir que uno mide siete centímetros y que lo han metido en un saco que huele a queso de cabra y después enterarse de que vas a visitar a un Caballero de la Muerte puede causar una fuerte impresión, ¿sabes? —El tono de Beleño sonaba áspero.

—Comprendo. —Rhys se alegró de que el kender no viera su sonrisa.

—Pero ya lo he superado —añadió Beleño tras una pausa que hizo para recobrar el resuello—. Puedes contar conmigo.

—Estupendo. —Rhys echó otro vistazo a su alrededor—. No tengo ni idea de dónde estamos o adonde se supone que debemos dirigirnos. Zeboim nos mandó aquí antes de que tuviera oportunidad de preguntarle.

Las torres de la inmensa fortaleza se elevaban desde los acantilados. Toda la construcción daba la impresión de estar excavada en la isla del mismo modo que un escultor esculpe su obra en un bloque de mármol dejando la parte inferior toscamente tallada, mientras que el resto está cuidadosamente trabajado, pulido, labrado. Rhys tenía la extraña sensación de hallarse en lo más alto de una dentada esquirla de la tierra, con el resto del mundo desplomándose todo en derredor. En la falda de la colina siempre se había sentido uno con el universo benevolente. Aquí se sentía solo, aislado y abandonado en un universo al que no le importaba un comino.

Las baldosas de la plaza de armas irradiaban al aire el calor del sol vespertino. El sudor le corría a Rhys por el cuello y por el torso. Pensó que el kender debía de estar asfixiándose, por lo que abrió un poco la bolsa para que le entrara más aire.

—No hables —reiteró—. Y quédate quieto.

Dos enormes torres, que debían de ser los principales edificios de la fortaleza, se alzaban a un lado de la isla. Rhys tendría que cruzar la plaza de armas a lo largo para llegar a ellas. Alzó la vista hacia la miríada de ventanas de las torres y cayó en la cuenta de que el Caballero de la Muerte, Ausric Krell, podía estar observándolo.

Evocó la conversación que había tenido lugar en la celda de la prisión unos instantes antes de que lo mandaran de viaje de forma tan inesperada.

—Majestad, Beleño y yo necesitamos tu ayuda para sobrevivir al encuentro con el Caballero de la Muerte. Me prometiste que me otorgarías tu sagrado poder...

—He cambiado de idea, monje. Lo he pensado mejor. Lo que me pides es demasiado peligroso para mi hijo. Si fracasas, Ariakan seguirá estando en poder de Chemosh. Si sospechara que te he ayudado,

tomaría represalias contra mi pobre hijo.

—Señora, sin tu asistencia no podemos emprender...

—¡Bah! Tu plan es todo lo bueno que puede ser, dadas las circunstancias. Tal vez tengas éxito. Si es así, no tienes por qué preocuparte de nada. Si no, morir no te importará. Gracias a tu sacrificio te habrás asegurado una vida eterna tranquila. Majere no podría negarte eso, mientras que mi pobre hijo...

—Majestad...

Había sido en ese momento cuando Zeboim puso punto final a la discusión.

Ahora el monje se hallaba en el Alcázar de las Tormentas obligado a enfrentarse a un Caballero de la Muerte sólo con un cayado por arma, un kender en miniatura como compañero, y sin el auxilio de un dios. Prendida la mirada en las plomizas olas y en el vacío y progresivamente oscuro firmamento, Rhys asió con fuerza el bastón, que había sido el último y afligido regalo de Majere, y elevó una plegaria. No sabía a quién le rezaba, si es que lo hacía a alguien o a algo, tal vez al mar, tal vez al cielo infinito. No pidió hechizos, ni magia sagrada ni poderes divinos. Sería inútil pedirlos. Nadie respondería.

—Dame fuerza —rezó y, sin más, echó a andar hacia la fortaleza para encontrarse con el Caballero de la Muerte.

Sólo había dado unos pocos pasos cuando una sombra cayó sobre él desde atrás. Era una sombra fría como la desesperanza, oscura como el miedo. Tras él oyó el crujido del cuero y el golpeteo metálico de la armadura, así como el sonido de una respiración que no era la de un ser vivo, sino el sonido siseante, rasposo, de un muerto viviente que intentaba evocar qué era respirar. El hedor a putrefacción, a muerte, le inundó las fosas nasales y la boca. Entre la peste y el terror se sintió tan mareado que por un instante creyó que se iba a desmayar.

Apretó más aún el cayado. Su yo espiritual fue hacia la lucha. El miedo era el arma más potente del caballero muerto y Rhys tenía que derrotar el miedo o caería allí mismo. Su espíritu batalló contra el miedo, buscando superar la debilidad inherente a la carne. Fue una lucha corta, brusca. Rhys se había entrenado para ese momento durante todos los días pasados en el monasterio. No podía invocar a Majere para que lo ayudara, pero sí recurrir a las lecciones de Majere. El espíritu se alzó con la victoria. La sensación de mareo pasó. El cosquilleo abrasador en los miembros desapareció, si bien las manos, cerradas sobre el cayado, se le habían quedado dormidas.

Dueño de sí mismo, mantuvo ese dominio y se volvió sin prisa para mirar cara a cara al miedo.

A la vista del Caballero de la Muerte, la resolución de Rhys estuvo a punto de irse abajo. Krell se encontraba cerca de él, imponente. Al

mirar las rendijas del yelmo el monje vio la luz maligna de la muerte en vida; una luz tan abrasadora como la del sol pero que sin embargo no alumbraba la oscuridad del ser atrapado dentro de la armadura tinta de sangre. Rhys se armó de valor para mirar al ser que había más allá de la ardiente luz.

No era amedrentador, sino vil y encogido.

Los pequeños ojos rojos de Krell lo observaban.

—Antes de matarte, monje de Mantis, te doy la oportunidad de contarme qué haces en mi isla. Tu explicación puede resultar divertida.

—Te equivocas, señor. No soy monje de Majere. Vine a hablar en nombre de Zeboim, a negociar por el alma de su hijo.

—Pues vistes como un monje —se mofó Krell, desdeñoso.

—Las apariencias engañan. Tú, señor, vistes como un caballero —replicó Rhys.

Krell lo fulminó con la mirada. Tenía la impresión de que lo había insultado, pero no estaba seguro.

—Da igual. Seré yo quien ría el último, monje. Días enteros de risa, siempre y cuando no te me mueras demasiado pronto, como tantos de esos bastardos.

Krell se meció sobre los talones atrás y adelante, con las manos metidas en el cinturón.

—Así que Zeboim quiere negociar, ¿eh? De acuerdo. Éstas son mis condiciones, monje: me entretendrás como hacen todos mis «invitados» jugando al khas conmigo. Si, por casualidad, me ganas, te recompensaré degollándote. —Por si acaso no lo había entendido, agregó—: Una muerte rápida, ¿sabes?

Rhys asintió con la cabeza y mantuvo agarrado con fuerza el cayado. De momento, todo iba bien, tal como lo había planeado.

—Si no me ganas, y te advierto que soy un jugador experto, te daré otra oportunidad. Después de todo no soy un tipo tan malo. Te daré una oportunidad tras otra de vencerme. Jugaremos una partida tras otra tras otra. —Krell hizo un gesto con la mano.

»E1 tablero está en la biblioteca, una larga caminata, pero al menos tú puedes disfrutar de este inusitado buen tiempo que estamos teniendo. Es posible que quieras echar un último vistazo al ocaso.

Krell rió entre dientes, un sonido espantoso, y su regocijo resonó en la armadura vacía. Salió con pasos ruidosos mientras se frotaba alegremente las manos, disfrutando la partida de antemano. A mitad de camino de la plaza de armas se detuvo y se volvió para mirar a Rhys.

—¿He mencionado que por cada pieza de khas que pierdas, monje, te romperé un hueso? —Rió abiertamente—. Empezaré por los pequeños, los de los dedos de las manos y de los pies. Después te

romperé las costillas, de una en una. Luego, quizá, una cervical, una muñeca o un codo. Después seguiré con las piernas: una espinilla, una tibia, la pelvis... La espina dorsal la dejo para el final. Para entonces me estarás suplicando que te mate. ¡Ya te dije que este juego me parecía muy divertido! Voy a colocar el tablero. Y no me hagas esperar. Estoy deseando saber qué me ofrece Zeboim a cambio de su hijo.

El Caballero de la Muerte se alejó y Rhys se quedó inmóvil, siguiéndolo con la mirada.

—¡Oh, Rhys! —gimió Beleño, horrorizado.

—Baja la voz. ¿Qué tal juegas al khas? —inquirió en un susurro.

—No muy bien —contestó el kender con voz temblorosa—. Nos veremos obligados a sacrificar piezas, Rhys. Es el único modo de jugar este juego. Lo siento. Trataré de encontrar en seguida a Ariakan.

—Hazlo lo mejor que puedas, amigo mío —dijo el monje que, aferrando el cayado con fuerza, echó a andar hacia la torre.

9

Krell se levantó de su asiento cuando Rhys entró en la biblioteca. Con una reverencia que era una parodia de cortés bienvenida, el Caballero de la Muerte acompañó a Rhys hacia las dos sillas situadas cerca de una mesita en la que había colocado el tablero de khas. La estancia estaba helada y su ambiente era opresivo, además de que olía a carne putrefacta. Krell apartó a patadas, impaciente, unos huesos que cubrían el suelo.

—Perdona el desorden. Anteriores jugadores de khas —le comentó a Rhys.

Huesos de piernas, de brazos, de cuellos, dedos de manos y pies, cráneos... Todos quebrados y machacados, algunos por varios sitios. Como por casualidad, Krell pisó unos cuantos, que se desmenuzaron.

Acomodó la pesada armadura que albergaba su espíritu en una de las sillas e indicó a Rhys que se sentara con un nuevo gesto de la mano. El tablero redondo de khas se encontraba entre los dos jugadores; los cuerpos resecos que eran las piezas de khas se situaban en las casillas hexagonales negras, blancas y rojas, dos ejércitos opuestos y enfrentados uno al otro a los extremos del campo de batalla que configuraban las casillas.

Rhys se sentó. Parecía haber perdido el coraje. Su calma habitual había desaparecido y los temblores lo sacudían de tal manera que el cayado se le escapó de las manos sudorosas y cayó al suelo. Trató de quitarse la bolsa de cuero del cinturón y también la dejó caer. Se agachó para recogerla.

—Déjala —gruñó Krell—. Empecemos la partida.

Rhys se enjugó el sudor de la frente con la manga de la túnica. Mientras se hundía en la silla, tembloroso, la rodilla sufrió una sacudida, golpeó el tablero de khas y lo volcó. El tablero cayó de la mesita y las piezas se desparramaron por el suelo en todas direcciones.

—¡Zoquete patoso! —gruñó Krell. El Caballero de la Muerte se agachó para recoger las piezas de khas, o, mejor dicho, una de ellas, que tomó del suelo con premura.

Rhys no puedo verla bien, ya que Krell cerró la mano enguantada sobre ella.

—Recoge las demás, monje —rezongó—. Y si cualquiera de esas piezas se ha estropeado, te romperé dos huesos por cada pieza que pierdas. Date prisa.

Rhys se puso a gatas y empezó a recoger las piezas, algunas de las cuales habían rodado a los extremos de la estancia.

—Hay veintisiete huesos en la mano humana —comentó Krell mientras colocaba las piezas que Rhys iba poniendo encima—.

Empiezo por el índice de la mano derecha y voy avanzando. Se te ha pasado por alto un peón, un kender. Está junto al hueco de la lumbre.

Rhys recogió la pieza, un peón kender, y la puso sobre el tablero.

—¿Qué haces, monje? —demandó Krell.

La mano de Rhys se quedó paralizada. Sentía temblar a Beleño debajo de sus dedos.

—Los peones no van ahí —siguió Krell, disgustado—. En esa casilla se pone el roque. El peón va ahí.

—Lo siento —dijo Rhys, que cambió a Beleño a la casilla señalada —. Casi no sé jugar al khas.

Krell sacudió la cabeza.

—Y yo que confiaba en que durarías lo suficiente para que me entretuvieras una semana, como poco. Aun así —añadió alegremente el Caballero de la Muerte—, hay veintiséis huesos en el pie humano. Durarás por lo menos un día o dos. Te toca mover primero.

Rhys volvió a sentarse. Puso el pie sobre el peón kender que había cambiado por Beleño y lo arrastró debajo de su silla.

Luego agarró a Beleño, que estaba muy tieso y muy derecho como el resto de los peones, y lo adelantó una casilla. Entonces dudó. No recordaba si debía avanzar una casilla o dos en el movimiento de apertura. Al parecer Beleño percibió su dilema, ya que dio un ligero tirón y Rhys lo movió otra casilla, tras lo cual se hundió en su silla. Los temblores y los estremecimientos habían sido fingidos, pero el sudor de la frente era real. Volvió a enjugarlo con la manga de la túnica.

Krell adelantó dos casillas a un peón goblin al otro lado del tablero.

—Te toca mover, monje.

Rhys miró el tablero e intentó recordar las clases de khas que Beleño le había impartido la noche anterior. Tenían en mente un plan de juego en el que el objetivo era que Beleño se acercara a los caballeros oscuros lo suficiente para que pudiera descubrir cuál de ellos era Ariakan. Beleño expuso todas las posibles contingencias: qué mover si Krell movía esto; qué otra cosa mover si movía esto otro. Por desgracia, Rhys había resultado ser un mal discípulo.

—¡Tienes que pensar como un guerrero, no como un pastor! —le había dicho el kender en cierto momento, exasperado.

—Pero es que soy un pastor —había contestado el monje, sonriendo.

—Vale, pues deja de pensar como tal. No puedes proteger todas tus piezas, tienes que sacrificar algunas para ganar.

—No tengo que ganar —había argumentado Rhys—. Sólo tengo que aguantar lo suficiente en la partida para que lleves a cabo tu misión.

Con lo que ninguno de los dos había contado era con lo de los huesos rotos.

Rhys puso la mano sobre un peón y echó una ojeada a Beleño. El kender, tieso en su casilla, sacudió levemente la cabeza y Rhys apartó la mano de la pieza.

—¡Ja, monje! —retumbó Krell mientras se echaba hacia adelante en medio del repiqueteo de la armadura—. Has tocado la pieza, tienes que moverla.

Beleño encorvó los hombros. Rhys movió la pieza, y apenas había tenido tiempo de apartar la mano cuando Krell agarró una de sus piezas, la deslizó sobre el tablero y derribó el peón de Rhys. Con gesto triunfal, el caballero apartó el peón a su lado de la mesa.

—Me toca otra vez —dijo.

Se levantó de la silla con los ojillos rojos chispeantes; estaba disfrutando de antemano. Asió la mano de Rhys.

El monje soltó una exclamación ahogada y se estremeció al contacto del Caballero de la Muerte, que abrasó su carne con el odio candente que los muertos condenados sentían hacia los vivos.

A los monjes de Majere se los entrenaba para aguantar el dolor sin quejarse mediante el uso de muchas disciplinas, entre ellas una llamada Fuego Helado. Por medio de la práctica y la meditación constantes, el monje era capaz de dejar de sentir por completo dolores poco importantes, así como reducir los debilitantes a un nivel en el que podía seguir desempeñando su labor. Al «fuego» se lo cubría de hielo; el monje visualizaba la nivea escarcha que cuajaba sobre el dolor, de modo que éste remitía con el frío gélido que entumecía la zona afectada del cuerpo.

Rhys había contado con valerse de esta disciplina para ser capaz de superar el dolor de los huesos rotos, al menos durante un rato. Pero la meditación y la disciplina no podían competir con el tacto del Caballero de la

Muerte. En una ocasión Rhys había tropezado con una linterna y se había derramado el aceite inflamable en las piernas desnudas. La piel se ampolló sobre la carne abrasada, y el dolor había sido tan intenso que casi perdió el conocimiento. El roce de Krell era como aceite ardiendo que corriera por sus venas. No puedo evitarlo y gritó de dolor mientras los espasmos le sacudían el cuerpo.

Aferrando el dedo índice de Rhys con su mano derecha, Krell se lo retorció con un experto giro. El dedo se partió por el nudillo y Rhys soltó un gemido. Lo asaltó un repentino calor que le produjo mareo y náuseas.

Krell lo soltó y regresó a su silla.

Rhys se recostó en la silla mientras luchaba para no desmayarse y realizaba las profundas inhalaciones que usaba para aclararse la mente

y entrar en estado de Fuego Helado. No era tarea fácil. El dedo roto estaba descolorido y empezaba a hincharse. La carne que Krell había tocado tenía una palidez cadavérica. Rhys se sentía débil e inestable. Las piezas del khas ondeaban ante sus ojos y la habitación se movía.

«Si flaqueas ahora todo está perdido —se dijo, al borde de la inconsciencia—. Esta actitud es imperdonable. El maestro se sentiría profundamente desilusionado. ¿Es que todos estos años fueron una mentira?»

El monje cerró los ojos y se encontró de nuevo en las colinas, sentado en la hierba mientras las nubes algodonosas se desplazaban por el cielo como un reflejo de las ovejas que pastaban en la ladera. Poco a poco empezó a recuperar el dominio de sí mismo, mientras el espíritu se imponía al cuerpo herido.

Sosteniendo con cuidado el dedo roto, enfocó de nuevo su atención en el tablero de khas. Las lecciones de Beleño volvieron a él, y Rhys levantó la mano —la mano herida— e hizo su movimiento.

—Estoy impresionado, monje —dijo Krell, que lo miraba con reacia admiración—. La mayoría de los humanos se me desmayan y tengo que esperar a que vuelvan en sí.

Rhys apenas oyó lo que decía. El siguiente movimiento haría avanzar a Beleño, pero ello significaba tener que sacrificar otra pieza.

Krell movió pieza e hizo un gesto con la cabeza al monje.

Rhys fingió estudiar la partida, aunque lo que hacía era serenar el espíritu y prepararse para lo que se avecinaba. Puso la mano sobre la pieza de khas y miró de reojo a Beleño.

El kender había palidecido profundamente, de modo que apenas se diferenciaba del resto de los cadáveres consumidos de kenders. Beleño sabía tan bien como Rhys lo que venía a continuación, pero había que hacerlo. Asintió levemente.

Rhys tomó la pieza, la desplazó y la soltó, y sólo tras una breve vacilación apartó la mano de ella. Oyó la risita de placer de Krell, oyó que derribaba una de sus piezas, oyó que se levantaba pesadamente.

La gélida sombra del Caballero de la Muerte se cernió sobre él.

Por un instante Beleño creyó que se iba a desmayar. Había oído perfectamente el chasquido del hueso al romperse y el gemido de dolor de Rhys, lo que le ocasionó una desagradable sensación de calor. Sólo el hecho de imaginarse a sí mismo, una pieza de khas, caer redondo en la casilla negra (movimiento que no aparecía en ningún manual de khas) mantuvo a Beleño de pie. Tembloroso pero firmemente decidido, siguió adelante con su misión.

Beleño era un kender fuera de lo normal en el sentido de que no le gustaba la aventura, cosa que sus padres habían considerado un rasgo deplorable, por lo que habían intentado hacerlo entrar en razón,

pero sin éxito. Su padre era de la opinión de que esa falta de verdadero espíritu kender probablemente se debía a que Beleño pasaba todo el tiempo haciendo buenas migas con gente muerta. Algunos de esos muertos contemplaban la vida desde un prisma realmente negativo.

Hasta el momento, esta aventura no había hecho más que confirmar la mala opinión de Beleño.

Desde el principio no le había entusiasmado el plan de Rhys de reducirlo al tamaño de una pieza de khas. Y menos en un mundo lleno de gente alta. Beleño consideraba que ya era suficientemente pequeño. Tampoco le había gustado la idea de depender de Zeboim para que lo encogiera, en primer lugar, y para que lo devolviera a su tamaño, en segundo lugar. Rhys le había asegurado que le haría jurar a Zeboim por lo que quiera que los dioses juraran que lo haría como era debido. Por desgracia, la diosa había lanzado el hechizo al kender antes de que tuvieran oportunidad de concluir esa importante cláusula de las negociaciones. Beleño se encontraba en la celda de la diosa, de pie junto a Rhys, y de lo siguiente que tuvo conciencia fue de que estaba metido en una maloliente bolsa de cuero, sudoroso y acordándose con pesar de que se había saltado el desayuno.

Había querido salir de la bolsa hasta que apareció el Caballero de la Muerte, y entonces sólo deseó introducirse entre las costuras del saco. Suponía que era tan valiente como cualquier kender vivo, pero, según la leyenda, hasta su famoso tío Tas se había asustado de un Caballero de la Muerte.

Después de eso no había tenido tiempo para asustarse. Cuando Rhys tiró el tablero, Beleño sólo dispuso de unos segundos para salir de la bolsa y escabullirse antes de que el Caballero de la Muerte lo viera. Entonces llegó el asunto de tratar de mantenerse rígido e inmóvil mientras Rhys lo recogía —con toda la suavidad posible— y lo ponía sobre el tablero de khas. Con la preocupación y los nervios por todo eso, no había tenido tiempo de sentirse intimidado por el caballero.

Sin embargo, cuando la oleada de actividad hubo pasado, Beleño tuvo una buena perspectiva de Krell ya que no le quedaba más remedio que estar de frente al Caballero de la Muerte, que era tan repulsivo como el kender había imaginado.

Beleño se preguntó si alguien se daría cuenta si cerraba los ojos. Una ojeada disimulada le descubrió que todos los otros kenders del tablero los tenían abiertos de par en par.

«¡Pues claro, son cadáveres! Bastardos afortunados...», masculló para sus adentros.

Krell no parecía ser muy observador, pero cabía la posibilidad de que se diera cuenta, así que no le quedó más remedio que mirar

directamente al Caballero de la Muerte. Probablemente Beleño habría sido incapaz de soportar la horrenda visión de no ser porque captó un atisbo del espíritu de Krell. El caballero era grande, feo y aterrador. Su espíritu, en cambio, era pequeño, feo y ansioso. En el apartado de espíritus, Beleño habría podido encargarse de Krell, derribarlo y sentarse en su cabeza. Saber eso hizo que el kender se sintiera muchísimo mejor, y empezaba a pensar que tal vez saliera con vida de esa aventura —algo que realmente no tenía esperanza de conseguir— cuando Krell le rompió el dedo a Rhys, y Beleño había estado a punto de desplomarse.

«Cuanto antes cumplas con tu parte del trabajo, antes podréis salir de aquí Rhys y tú», se exhortó con el propósito de aguantar sin desmayarse.

Tragó saliva, parpadeó para no llorar y procedió a hacer aquello para lo que lo habían mandado allí: descubrir cuál de las piezas de khas contenía el espíritu de lord Ariakan.

Cuando supo que todas las piezas eran cadáveres reducidos, le preocupó que los espíritus lo abrumaran. Por suerte, las almas de los muertos habían partido hacía mucho dejando tras de sí los cuerpos atormentados. Beleño percibió la presencia de un único espíritu, pero estaba tan furioso como veinte juntos.

Normalmente Beleño se habría valido de unas emociones tan intensas como las que sentía irradiar del espíritu a fin de determinar qué pieza era cuál. Por desgracia, la furia que se descargaba sobre el tablero era tan arrolladura que hacía imposible distinguir de cuál provenía. La ira y el deseo de venganza lo impregnaban todo y podrían haber estado saliendo de cualquiera de las piezas.

Zeboim había insistido en que su hijo se hallaba atrapado en uno de los dos caballeros negros, ambos a lomos de un Dragón Azul... porque eso era lo que Krell le había dicho. A Beleño le parecía muy probable que fuera así, aunque no podía descartar la posibilidad de que Krell hubiese mentido. Oteó por encima de las cabezas de los goblins que tenía enfrente y atisbo por detrás del cadáver de un hechicero de la oscuridad para echar un buen vistazo a los dos caballeros y comprobar si notaba algo en ellos que lo ayudara a decidir.

Casi esperaba que uno temblara de indignación o que soltara un furioso resoplido o que pinchara a otra pieza con su lanza...

Nada. Las piezas de los caballeros estaban tan rígidas e inmóviles como... En fin, como cadáveres.

Sólo había una forma de descubrirlo. Se pondría en contacto con el espíritu y le pediría que se mostrara.

Por lo general Beleño hablaba con los espíritus en un tono de voz normal; les gustaba eso, hacía que se sintieran como en casa. Hablar

en voz alta quedaba descartado allí. Aunque Krell no parecía muy listo, hasta él sospecharía de una pieza de khas parlanchina. Si no quedaba más remedio, Beleño era capaz de hablar con los espíritus en su propio plano y en una voz semejante a la de ellos, algo que en ocasiones tenía que hacer con los espíritus demasiado tímidos.

Por desgracia, al ser un muerto viviente, Krell existía en los dos planos —mortal y espiritual— y tal vez oyera al kender. Beleño decidió que había que correr ese riesgo. No podía dejar que Rhys aguantara más torturas.

Beleño miró intensamente a Krell y su espíritu. El Caballero de la Muerte parecía estar totalmente inmerso en el juego y en la tortura a Rhys. Y también parecía muy bien adaptado al plano mortal, tanto él como su feo, mezquino y pequeño espíritu.

—Disculpad —dijo el kender en un susurro cortés mientras intentaba no perder de vista a ninguna de las dos piezas de los caballeros ni a Krell—. Busco a lord Ariakan. ¿Podrías darte a conocer, por favor?

Aguardó con expectación, pero nadie respondió a su llamada. Sin embargo la oleada de ira no remitió. Ariakan se encontraba allí, de eso no le cabía duda al kender.

Sencillamente no le hacía caso.

Por el rabillo del ojo Beleño vio la mano herida de Rhys suspendida sobre el tablero. Miró hacia arriba con temor para ver qué pensaba hacer el monje. Habían barajado varias estrategias con la meta de que él avanzara por el tablero hacia las piezas de los caballeros. Se puso en tensión al ver que los dedos bajaban, y después soltó un suspiro de alivio cuando realizaron el movimiento correcto. Beleño volvió a suspirar, y en esta ocasión fue un suspiro más profundo y apenado porque Rhys sacrificaría una pieza con dicho movimiento. Krell le rompería otro hueso. Beleño decidió mostrarse firme.

—Lord Ariakan... —empezó en voz más alta y el tono de quien no admite tonterías.

—Cierra el pico —espetó una voz fría y sepulcral.

—¡Ah, estás ahí! —Beleño dirigió la vista hacia la pieza del caballero negro que se encontraba a su lado del tablero—. Me alegro de encontrarte. Hemos venido a rescatarte, mi amigo y yo. —No podía volverse, pero giró los ojos e hizo un gesto breve y brusco con la cabeza en dirección a Rhys.

La ira se atenuó una pizca. Beleño contaba ahora con toda la atención del espíritu.

—¿Un kender y un monje de Majere han venido a rescatarme de Chemosh? —Ariakan soltó una risa amarga—. ¡Oh, vamos!

—Soy kender, lo admito, pero Rhys ya no es monje de Majere.

Bueno, sí lo es, pero no lo es, ya me entiendes. Vale, probablemente no me entiendas, porque ni siquiera yo me entiendo muy bien. Y no fue idea nuestra venir. Nos mandó tu madre.

—¡Mi madre! —resopló Ariakan—. ¡Acabáramos! Ahora tiene sentido.

—Creo que intenta ayudarte —sugirió Beleño.

Ariakan volvió a resoplar.

A su espalda, Beleño oyó el chasquido de otro hueso, el gemido de Rhys y luego, silencio, un silencio tan profundo que el kender temió durante un instante que su amigo hubiera perdido el sentido. Entonces oyó una respiración áspera y vio la mano de Rhys moverse sobre el tablero.

Un hueso quebrado asomaba entre la carne. La sangre goteó en el tablero de khas. El kender tragó saliva con esfuerzo, encogido el corazón por el sufrimiento de su amigo.

—Ahora que sabes que hemos venido a salvarte, milord, nuestro plan es... —empezó Beleño, que procuraba acelerar las cosas todo lo posible.

—Perdéis el tiempo. No pienso irme —replicó ferozmente Ariakan —. No lo haré mientras no le haya arrancado el hígado a ese traidor con mis propias manos y se lo haga comer a trocitos.

—No tiene hígado —manifestó el kender, enfadado—. Ya no. Y quiero decir que es este tipo de actitud negativa lo que te ha mantenido apresado todos estos años. Bien. Éste es el plan. Rhys te comerá —explicó con aire seguro aunque albergaba sus dudas sobre el resultado— y te desplazará hacia su lado del tablero. Yo distraeré a Krell y, mientras, Rhys te meterá en un bolsillo. Escaparemos y te llevaremos sano y salvo con tu divina madre. Lo único que tienes que hacer es...

—No quiero que me rescate nadie —arguyó Ariakan—. Si lo intentáis organizaré un jaleo de mil demonios. Ni siquiera a Krell se le pasará por alto. Me temo que estáis perdiendo el tiempo. Y la vida.

—Sale a su madre, no cabe duda —rezongó Beleño—. Pobre Rhys —añadió mientras se encogía al oír la inhalación vacilante de su amigo—. No aguantará mucho más. ¡Oh, no! ¡Ahí va, a punto de mover la pieza equivocada!

Beleño sacudió violentamente la cabeza y, por suerte, Rhys pilló la advertencia. La mano —ahora utilizaba la izquierda— se desvió de la reina a un roque. Beleño soltó un suspiro profundo y echó una ojeada a Krell.

—Eso debería darle en qué pensar —comentó el kender con satisfacción.

El Caballero de la Muerte parecía impresionado por el movimiento. Se inclinó sobre el tablero y fue a mover una pieza, pero

lo pensó mejor. Tamborileando los dedos sobre el brazo tallado del sillón, se echó hacia atrás y estudió atentamente el tablero.

Beleño dirigió un rápido vistazo a Rhys. El monje estaba muy pálido y tenía la cara brillante de sudor. Se sostenía la mano derecha con la izquierda, y su propia sangre le había salpicado la túnica. No hacía ningún ruido, no gemía, pero el dolor debía de ser insoportable. Cada dos por tres le oía hacer una corta e intensa inhalación.

Los kenders eran, por naturaleza, personas despreocupadas, con la filosofía de que lo pasado, pasado está, vive y deja vivir, pon la otra mejilla, nunca juzgues un libro por la cubierta, o a lo hecho pecho. Pero a veces se enfadaban y cualquier habitante de Krynn podría deciros que en el mundo no hay nada tan peligroso como un kender que ha perdido los estribos.

«¿Qué te parece? —se dijo Beleño para sus adentros—. Nosotros arriesgamos la vida para rescatar a este caballero y resulta que el pedazo de burro con armadura no quiere que lo rescaten. Bueno, ¡eso ya lo veremos!»

No hacía falta el habitual «tomar prestado» kender, ni juegos de manos, ni maniobras a hurtadillas, sólo un burdo «agarra y corre». Y no había forma de advertir a Rhys del cambio de planes. Sólo le quedaba esperar que su compañero captara la indirecta, la cual, después de todo, iba a ser más clara que el agua.

Krell alargó la mano para hacer un movimiento. Como había previsto el kender, el Caballero de la Muerte se disponía a coger la pieza del caballero negro, iba a mover a Ariakan.

Beleño agachó la cabeza como había visto hacer a un toro en una feria de ganado, y cargó.

10

Una parte de Rhys era consciente del tablero de khas, de las piezas colocadas en él y de la marcha de la partida. Otra parte no lo era, y ésa se encontraba en la falda de la colina, con los pies descalzos y frescos apoyados en la verde hierba, reluciente de rocío, y el cálido sol cayendo sobre sus hombros. Sin embargo, le estaba resultando más y más difícil permanecer en la ladera.

Agudos destellos de dolor interrumpían su estado de meditación. Cada vez que Krell ponía la mano gélida e incorpórea en él, el espantoso roce mermaba su fuerza y su voluntad.

De acuerdo con el plan, aún quedaban por hacer varios movimientos más. Tendría que perder más piezas.

En el exterior la noche había caído y, a través de la ventana, Rhys veía el parpadeo de relámpagos en el horizonte; Zeboim aguardaba noticias con impaciencia.

Dentro no ardía ningún fuego ni alumbraba ninguna vela. El tablero lo iluminaba el rojo fulgor que irradiaban los ojos de Krell. Rhys intentó enfocar la mente en él, pero le resultó imposible encontrarle sentido a un juego que no lo había tenido en ningún momento. Mientras trataba de recordar qué pieza se suponía que debía mover, se sobresaltó al ver que las casillas negras se elevaban y flotaban a sus buenos cuatro dedos por encima del tablero. El monje parpadeó y aspiró profundamente; las casillas negras volvieron a su posición normal.

Krell tamborileaba los dedos en el brazo del sillón. Se inclinó hacia adelante y alargó la mano hacia una de las piezas de los caballeros negros.

Cuando Beleño echó a correr, Rhys pensó que los ojos volvían a jugarle una mala pasada y miró fijamente la pieza de khas deseando que volviera a ser normal.

Krell soltó un gruñido de sorpresa y Rhys comprendió que no estaba imaginándose cosas raras. Beleño se había hecho cargo de la partida y el peón hacía su propio movimiento.

Sorteando piezas de khas, el kender salió disparado por el tablero y se lanzó directamente hacia la pieza del caballero negro. Rodeó con los brazos las patas del Dragón Azul y siguió adelante.

Peón y caballero rodaron fuera del tablero.

—Eh, un momento. Eso va en contra de las reglas —argumentó Krell con severidad.

Rhys no veía las piezas de khas, pero sí las oyó caer al suelo, una con un tintineo y la otra con un chillido.

Krell soltó un sordo retumbo de ira. Los ojos rojos se volvieron

hacia el monje.

Asiendo el cayado con las dos manos, Rhys se levantó de la silla y arremetió con todas sus fuerzas en el centro del yelmo del Caballero de la Muerte. Acertó a dar a Krell entre los dos ojos llameantes.

Rhys esperaba que el golpe en el pesado yelmo de acero distraería al caballero y lo retrasaría lo suficiente para que él pudiera encontrar a Beleño y a lord Ariakan. En ningún momento pensó que le haría daño a Krell.

Pero el cayado era un objeto sagrado, bendecido por Majere, el último regalo del dios a su oveja descarriada.

Actuando por voluntad propia, el cayado se escapó de las manos de Rhys y, mientras éste lo contemplaba, estupefacto, cambió ele forma para adoptar la de una mantis, el insecto sagrado de Majere.

La mantis medía tres metros de altura, con los ojos bulbosos, el caparazón verde y seis enormes patas del mismo color. La inmensa mantis religiosa aferró la cabeza del Caballero de la Muerte con las espinosas patas delanteras, cerró las mandíbulas sobre el aullante espíritu de Krell y empezó a devorarlo en cuanto las mandíbulas atravesaron la armadura para llegar hasta el alma condenada que se guarecía debajo.

Atrapado en la presa del gigantesco insecto, Krell, cuyo cobarde corazón se encogía de miedo, chilló con espanto.

Rhys musitó una rápida oración de gracias al dios y se arrodilló para recoger la pieza de khas y al kender. No le costó encontrarlos, ya que Beleño daba brincos, agitaba los brazos y gritaba a voz en cuello. Rhys lo levantó.

—¡No quiere que nadie lo rescate! —chilló el kender.

El monje guardó a Beleño en la bolsa de cuero y después recogió la pieza de khas del caballero negro. El peltre abrasaba, como si acabaran de fundirlo en la forja.

Rhys echó una ojeada a Krell, que forcejeaba con el dios, y supuso que el alma sedienta de venganza de Ariakan seguiría atada a este mundo durante mucho tiempo todavía.

El alma de su hijo era asunto de Zeboim, de modo que Rhys guardó la pieza de khas en la bolsa y se encogió al oír el chillido del kender cuando el caliente metal entró en contacto con él. Rhys no disponía de tiempo para ayudarlo. Krell empezaba a recuperarse de la primera impresión que lo había paralizado de miedo ante el ataque de la mantis y ahora respondía a las acometidas dando puñetazos al cuerpo verde del insecto y pateando brutalmente en un intento de quitárselo de encima. Rhys debía llevar a buen término el intento de huida mientras Krell y la mantis combatían. El monje confiaba en que la mantis destruyera a Krell, pero no se quedaría para ver el resultado final.

Se dio media vuelta para echar a correr, pero sólo había dado unos pasos cuando comprendió que no llegaría lejos, que estaba demasiado debilitado.

Jadeante, mareado y con ganas de vomitar, salió a la noche dando traspiés en el pavimento irregular y tambaleándose hasta que tropezó con una baldosa rota. La debilidad le impidió recobrar el equilibrio y cayó de bruces al suelo. Intentó seguir adelante, pero lo único que consiguió fue jadear. Estaba mareado, exhausto, acabado. Le faltaban fuerzas para seguir corriendo y a su espalda se oían sonoras pisadas y los bramidos furiosos de Krell.

Rhys alzó la vista al cielo.

—¡Zeboim! —gritó con voz entrecortada, rota—. Tu hijo está a salvo, en mi poder. Ahora todo depende de ti.

El mar se agitó. Nubes grises se acumularon en el horizonte a la espera de la orden de ataque. Rhys esperó también, seguro de que, en cualquier momento, la diosa los sacaría de la isla.

Un rayo zigzagueó desde el cielo y se descargó en lo alto de la torre; el impacto arrancó un gran trozo de roca. El trueno retumbó, a lo lejos. Rhys seguía estando en el patio, con el kender y la pieza de khas en la bolsa.

Las pesadas botas del Caballero de la Muerte sonaron más cerca.

El horripilante ataque de la mantis había empavorecido a Krell. Ningún mortal podía infligir daño a un Caballero de la Muerte, pero un dios sí, y Krell experimentó dolor y terror cuando las mandíbulas del insecto empezaron a masticarle el alma, cuando los espantosos ojos bulbosos reflejaron la nada de su existencia maldita.

Krell siempre había odiado a los bichos.

Impulsado por el pánico, se las ingenió para descargar unos cuantos puñetazos contra la mantis que bastaron para librarse de su presa. Desenvainó la espada y la hundió en el cuerpo del insecto. Manó sangre verdosa. Las mandíbulas de la mantis chasquearon de un modo horrible y las espinosas garras salieron disparadas hacia él.

Krell arremetió frenéticamente y golpeó a la mantis una y otra vez, con embates ciegos, a tontas y a locas, sin saber dónde daba, empujado por el único deseo de matar al espantoso bicho, matarlo, matarlo. Tardó varios segundos en darse cuenta de que estaba hendiendo el aire con la espada.

Se paró y miró a su alrededor, atemorizado.

La mantis había desaparecido. El cayado del monje seguía allí, tirado en el suelo. Krell levantó el pie, dispuesto a pisotear el bastón y hacerlo astillas. Mantuvo el pie en vilo. ¿Y si lo tocaba y el bicho volvía? Despacio, Krell bajó el pie al suelo y se apartó. Lo sorteó dando un rodeo, tan lejos de él como le era posible.

Después echó una ojeada debajo de la mesa. La pieza del caballero no estaba allí, y tampoco el kender.

Miró el tablero. El otro caballero seguía en su casilla. Lo agarró bruscamente y lo estudió, esperanzado, pero después lo arrojó lejos a la par que soltaba un áspero juramento.

Obstaculizado por la gigantesca mantis, Krell no había visto a Rhys escapar con la pieza de khas, pero no le costó mucho deducir lo que había pasado. Salió en persecución del monje, espoleado por la atroz idea de lo que Chemosh le haría si perdía a Ariakan.

Salió disparado al patio. Divisó a Rhys a cierta distancia, huyendo como alma que lleva el diablo. También divisó los nubarrones grises y amenazadores que se acumulaban en el cielo. Un rayó cayó en una de las torres. Krell tenía la impresión de que el siguiente se descargaría sobre él.

—¡No me pongas la mano encima, Zeboim! —bramó con desesperado disimulo—. Ese monje tuyo cogió la pieza equivocada. Tu hijo sigue en mi poder. ¡Si haces algo para ayudar a escapar a ese ladrón, Chemosh hará que fundan a tu precioso chico de peltre y que batan su alma hasta que caiga en el olvido!

Los relámpagos saltaron de nube en nube; el trueno emitió un gruñido ominoso. El viento se levantó y el cielo se tornó más y más oscuro. Cayeron unas cuantas gotas de lluvia, así como granizo.

Y eso fue todo.

Krell rió entre dientes y, frotándose las manos, fue en pos del monje.

Rhys oyó el grito de Krell y se le cayó el alma a los pies.

—¡Zeboim! —llamó en tono urgente—. Miente. ¡Tengo a tu hijo! ¡Sácanos de aquí!

Los relámpagos titilaron. El retumbo del trueno se apagó. Los nubarrones agrupados en lo alto bullían con incertidumbre. El Caballero de la Muerte corría por el patio de armas; prietos los puños, llameantes los ojos rojos, avanzaba furioso.

—Majestad —rogó el monje—, hemos arriesgado la vida por ti. Ha llegado el momento de que arriesgues algo por nosotros.

Unas gotas de lluvia cayeron con desgana a su alrededor. El viento suspiró y se calmó. Las nubes empezaron a retirarse.

—De acuerdo, majestad —dijo Rhys, que se arrancó de un tirón la bolsa del cinturón—. Perdóname por lo que estoy a punto de hacer, pero no me queda otro remedio.

Con la bolsa asida en una mano, el monje miró en derredor para orientarse y calcular distancias. Aquél sería su último movimiento, emplearía en él las pocas fuerzas que le quedaban. Salió corriendo a toda velocidad.

Los cielos se abrieron y la lluvia se precipitó sobre él a cubos, pero Rhys hizo caso omiso de la advertencia de la diosa. Podía bramar y soplar y amenazar todo lo que quisiera, pero no osaría hacer nada drástico contra él porque tal vez era verdad que tenía a su hijo en su posesión.

Zeboim intentó derribarlo con el aire. Lo tiró, pero Rhys se puso de pie otra vez y continuó corriendo. Lanzó granizo contra su rostro, y el monje levantó los brazos para protegerse los ojos y continuó la carrera.

Krell venía tras él. Las pisadas del Caballero de la Muerte hacían que el suelo temblara.

Rhys resbaló y dio un traspié; las fuerzas le flaqueaban, pero tampoco le quedaba mucho espacio por cubrir. La plaza de armas acababa bruscamente en un cúmulo de rocas y, más allá, el mar.

Krell vio el peligro y apretó el paso.

—Deténlo, Zeboim —gritó, furioso—. ¡Si no lo haces, te arrepentirás!

Rhys guardó la bolsa, con el kender y la pieza de khas, en la pechera de la túnica y trepó a las quebradas rocas, que estaban húmedas y resbaladizas por la lluvia. Se escurrió y tuvo que usar las dos manos para no caer. Sollozó de dolor al apoyar los dedos rotos.

Oía el siseante jadeo de Krell a su espalda y percibía su ira. Continuó adelante.

Se había quedado sin fuerzas para cuando llegó al borde de la isla, aunque, de todos modos, ya no la necesitaba. Sólo tenía que dar otro paso y para eso no se precisaba mucha energía.

Rhys miró abajo. Se encontraba en lo alto de un acantilado vertical. Al fondo —muy lejos, allá abajo— el oleaje rompía contra la pared rocosa. La rabia y el miedo de la diosa alumbraba la noche como si fuese de día. Rhys se fijó en pequeños detalles, como la espuma arremolinada, el movimiento ondulante de verdes algas al ser arrastradas por el agua sobre una roca brillante y que flotaban en la superficie como el cabello de un ahogado.

El monje contempló más allá del océano el horizonte envuelto en la bruma y la lluvia torrencial.

Krell había llegado a las rocas y avanzaba torpemente entre ellas a la par que bramaba maldiciones y blandía la espada.

Moviéndose despacio, como si quisiera evitar resbalarse, Rhys trepó a un promontorio que se extendía sobre el vacío. Estaba sereno, listo, el alma sosegada.

—Agárrate, Beleño —dijo—. Esto se va a poner un poco feo. —¡Rhys! —chilló el kender, aterrado—. ¿Qué haces? ¡No veo nada! —Mejor.

El monje alzó el rostro hacia el cielo. —Zeboim, estamos en tus

manos.

Era como si estuviera en lo alto de la verde colina, con las ovejas flotando por encima en una masa blanca, y *Atta* lista a su lado, mirándolo a la cara, moviendo la cola, esperando anhelante la orden.

—*Atta*, vamos —dijo, y saltó.

11

Extendiéndose como tinta a través del agua, la noche se filtró desde las profundidades del Mar Sangriento. Mina miró hacia arriba para contemplar el último vestigio de la parpadeante luz del sol titilar en la superficie. Después la luz desapareció, y la joven se encontró envuelta por la más absoluta oscuridad.

Durante las horas que habían pasado esperando y vigilando la torre en el Mar Sangriento, Chemosh y ella no habían visto a nadie entrar en ella ni salir. Las criaturas marinas pasaban nadando junto a los muros cristalinos con la misma despreocupación con la que nadaban junto a los arrecifes de coral o al casco deteriorado de un barco naufragado, tendido sobre el fondo marino. Los peces rozaban las paredes, recorrían arriba y abajo la suave superficie, ya fuera para encontrar comida o fascinados con su propio reflejo. Ninguno parecía temeroso de la torre, aunque Mina reparó en que las criaturas del mar evitaban el extraño aro de oro amarillo rojizo y plata que había en lo alto. Ninguno se aproximaba al agujero que había en el centro.

Con la llegada de la noche bajo las aguas, Chemosh observó para comprobar si aparecían luces dentro de la torre.

—Había ventanas en la Torre de Istar, aunque no se las veía de día —recordó—. Lo único que se veían eran los suaves y verticales muros de cristal. Sin embargo, al caer la noche los hechiceros encendían las lámparas en sus cámaras, y la torre resplandecía con puntitos de luz. Los ciudadanos de Istar solían decir que los hechiceros habían atrapado las estrellas y las habían bajado a la ciudad para darle esplendor y majestuosidad.

—Tiene que estar desierta, milord —dijo Mina mientras tanteaba en la oscuridad para encontrar su mano, contenta de sentir su tacto, de oír su voz. La oscuridad era tan absoluta que la joven empezaba a dudar de su propia realidad. Necesitaba saber que el dios estaba con ella—. No parece haber nada siniestro en la torre. Los peces se mueven cerca.

—Los peces no destacan por su inteligencia, por mucho que Habbakuk se empeñe en decir lo contrario. Con todo, como bien dices, no hemos visto acercarse a nadie. Vayamos a investigar. —Le soltó la mano y desapareció.

—Mi señor —llamó Mina, que extendió las manos hacia él—, mis ojos mortales están ciegos en estas tinieblas. No te veo. ¡Ni siquiera me veo yo! Lo que es más, no veo por dónde voy. ¿Hay algún modo de que me alumbres el camino?

—Los que ven también pueden ser vistos —dijo Chemosh—. Prefiero permanecer encubierto en la oscuridad.

—En tal caso tienes que guiarme, señor, igual que el perro guía al pordiosero ciego.

Chemosh le agarró la mano y tiró de ella a través del agua tan rápidamente que no se diferenciaba del aire. El agua pasaba veloz junto a Mina, resbalando sobre su cuerpo. En cierto momento unos tentáculos le rozaron un brazo y la joven se apartó bruscamente. La criatura de los tentáculos no la persiguió. A lo mejor sabía mal. Si Chemosh había reparado en esa criatura no le hizo el menor caso. Siguió adelante, ansioso e impaciente.

A medida que se aproximaban a la torre, Mina se dio cuenta de que los muros emitían una tenue fosforescencia de color azul verdoso. La espeluznante luz cubría las paredes de cristal y daba a la torre un aspecto fantasmagórico.

—Espérame aquí —dijo Chemosh al tiempo que le soltaba la mano.

Mina flotó en la oscuridad y observó cómo el dios se acercaba a la torre. Le vio pasar las manos sobre la tersa superficie de las paredes e intentar atisbar el interior a través del cristal.

El cristal le devolvió reflejada su propia imagen.

Chemosh dobló el cuello hacia atrás, miró hacia arriba, hacia abajo, a los lados. Sacudió la cabeza, profundamente perplejo.

—No hay ventanas —le dijo a Mina—. Ni puertas. No hay acceso al interior que yo vea, pero tiene que haber uno. La entrada está oculta, eso es todo.

Se desplazó a lo largo de las paredes buscando con las manos al igual que con los ojos. La joven divisaba su silueta, negra en contraste con el verde brillo fosforescente, y no lo perdió de vista mientras fue posible, hasta que desapareció alrededor de una esquina del edificio.

Mina se quedó totalmente sola, como si se hallara al borde del caos.

Estaba muerta de sed y de hambre. Lo del hambre podía aguantarlo; había realizado muchas marchas largas con su ejército sin probar bocado. La sed era otro cantar. Se preguntó cómo podía estar sedienta teniendo como tenía la boca llena de agua, sólo que esa agua sabía a sal, y la sal le daba más y más sed. Ignoraba cuánto tiempo podía sobrevivir sin beber antes de que la necesidad de ingerir agua se volviera crítica y tuviera que admitir ante Chemosh que no podía continuar así. Tendría que recordarle, una vez más, que era una mortal.

El dios regresó de repente, saliendo de la oscuridad.

—Es cierto que hacía muchos siglos que no había visto esta torre, pero había algo que no me acababa de cuadrar. He deducido lo que pasa. Como mínimo hay un tercio enterrado bajo el fondo oceánico. Se supone que eso incluye la entrada. En los viejos tiempos sólo había

una puerta de acceso a la torre, y ahora está enterrada en arena. Puedo encontrar otro camino... —Chemosh se calló bruscamente y se quedó mirando de hito en hito.

»¿Tú ves eso?

—Lo veo, mi señor —contestó Mina—, pero no sé si creerlo.

En el interior de la torre se encendían luces. Primero, una. Después, otra. Pequeños glóbulos de luz blanca azulada aparecieron en distintos niveles de la torre, algunos arriba, por encima de sus cabezas, casi en lo alto de todo; otros, más abajo. Algunas luces parecían brillar muy en el interior de la torre, y otras daban la impresión de estar más cerca de las paredes de cristal.

—Es como lo recordaba —comentó Chemosh—. Estrellas a las que se retiene cautivas.

Las luces brillaban con el mismo fulgor de las estrellas, frío y aguzado. No iluminaban nada, no daban calor ni resplandor. Mina observó atentamente una de ellas.

—Mira ahí, mi señor —señaló.

—¿Qué es? —demandó Chemosh.

—Una de las luces se ocultó y después volvió a aparecer, como si alguien o algo hubiera pasado por delante. —¿Dónde? ¿Qué luz?

—Ahí arriba, unos dos niveles. Mi señor, puedes entrar en la torre —añadió Mina—. Eres un dios. Esos muros, tanto si son sólidos como si son una ilusión, no pueden detenerte.

—Sí, pero tú no puedes.

—Tienes que entrar, mi señor —insistió Mina—. Yo esperaré aquí fuera. Cuando encuentres la entrada, ven a buscarme.

—No me gusta dejarte sola —dijo él, aunque se sentía tentado de hacerlo. —Te llamaré si te necesito.

—Y vendré, aunque me encuentre en los confines del universo. Espérame aquí. No tardaré.

Nadó hacia el muro de cristal, nadó a través de él. La oscuridad, cálida y sofocante, se abatió sobre ella, opresiva.

Mina vigiló las luces semejantes a estrellas, se centró en ellas en lugar de hacerlo en la sed, que empezaba a ser extrema. Contó ocho luces esparcidas por la torre y sin haber más de una en un mismo nivel, si es que había niveles. Ninguna parpadeó ni se apagó, sino que lucían fijas, invariables.

Echaba de menos a Chemosh, echaba de menos su voz. El silencio era denso y pesado, como la oscuridad. De repente, muy cerca de ella, se encendió una novena luz.

Era distinta de las otras. Su color era amarillo y parecía más cálida, más brillante.

—Puedo quedarme aquí, sin pensar en otra cosa que el insoportable silencio y el sabor del agua fresca en la lengua, o puedo

ir a descubrir la fuente de esa luz.

Mina se impulsó por el agua, medio nadando, medio reptando, y avanzó despacio, con sigilo, hacia la extraña luz.

A medida que se acercaba vio que no era un único punto de luz como había imaginado, sino múltiples luces, como un puñado de velas. Se dio cuenta de que las luces parecían diferentes —más cálidas y brillantes— porque estaban fuera de la torre. Las veía reflejadas en la superficie de cristal. Se acercó, picada la curiosidad.

La hilada de luces estaba suspendida en el agua como perlas ensartadas, como pequeñas linternas colgadas de una cuerda, en una hilera irregular, dentada, que se mecía, se desplazaba y se balanceaba con las corrientes submarinas.

«Qué extraño —se dijo para sus adentros la joven—. Parece una especie de red...»

El peligro surgió repentinamente ante ella en ese instante. Intentó huir, pero moverse bajo el agua era una tarea desesperadamente lenta. Las luces empezaron a girar con rapidez, aturdiéndola, y la cegaron y la confundieron. Una red de pesada cuerda surgió veloz en el centro de las luces giratorias y, sin darle tiempo a escapar, cayó sobre ella.

La joven luchó desesperadamente para soltarse de la trampa de pliegues de la pesada cuerda que le había caído sobre la cabeza y los hombros, enredándose en sus brazos, manos y piernas. Intentó levantar esos pliegues, apartarlos, quitárselos de encima, pero las luces eran tan brillantes que no veía lo que hacía.

La red se cerró a su alrededor, más y más ceñida hasta que los brazos se le quedaron pegados contra el pecho, y los pies y las piernas encogidos, de forma que no podía moverse.

Vio y sintió que la red era arrastrada por el agua, con ella dentro, y que se dirigía rápidamente hacia el muro de cristal. No se frenó al llegar al muro y Mina creyó que iba a estrellarse contra él. Cerró los ojos y se preparó para el violento impacto.

Una sensación de frío paralizante, como si hubiese caído en agua helada, fue todo lo que ocurrió. Jadeante por la impresión, abrió los ojos y se encontró con que había pasado a través de una portilla que se había abierto creando un remolino y que a continuación giraba de nuevo en espiral para cerrarse.

La red dejó de moverse y Mina se quedó suspendida en el agua, todavía atrapada en la red, así que le costó un ímprobo esfuerzo girar la cabeza un poco, y sólo vio parte del entorno. Por lo que alcanzó a vislumbrar, se hallaba en una especie de cámara pequeña y bien iluminada, llena de agua de mar.

Dos caras la observaban a través de la pared de cristal.

«Pescadores —comprendió de repente al recordar que los pescadores de Schallsea utilizaban luces de noche para atraer a los

peces hacia las redes—. Y yo soy su captura.»

No llegó a ver bien a los que la habían atrapado porque la red empezó a girar y salieron de su campo visual. Al parecer, los dos estaban tan impresionados de verla como a la inversa. Se pusieron a hablar entre ellos; Mina los veía mover la boca aunque no oía lo que decían.

Fue entonces cuando se percató de que la superficie del agua por encima de su cabeza se rizaba, como si estuviese entrando aire en la cámara. Alzó los ojos y vio que el nivel comenzaba a bajar. Los pescadores estaban sacando el agua de la cámara y la sustituían por aire.

El agua es como aire para ti... el aire será como agua.

Mina recordó la advertencia de Chemosh sobre el encantamiento que le había lanzado, una advertencia que no había tomado muy en serio en aquel momento porque no imaginaba que iban a separarse el uno del otro.

El nivel del agua bajaba rápidamente.

Mina empujó la red con las manos y pateó con los pies en un frenético intento de liberarse. Sus esfuerzos fueron fútiles y sólo consiguieron que la red girara de manera descontrolada.

Trató de llamar la atención hacia su apremiante situación y a señalar hacia arriba.

Las caras tras el cristal observaron sus forcejeos con ávido interés, pero o no entendían o no les importaba lo que le pasaba.

Mina no había olvidado la advertencia de Chemosh de que lo llamara si tenía problemas. Cuando quedó atrapada en la red estaba demasiado sobresaltada para hacerlo, y después demasiado ocupada en tratar de liberarse por sí misma. Y después, la había podido el orgullo. Él no dejaba de recordarle que era débil, igual que lo eran todos los mortales. Quería demostrarle su valía, igual que la había demostrado en el Alcázar de las Tormentas, pero el sentido común le dictaba que buscara su ayuda en esta ocasión.

No obstante, Mina no quería gritar su nombre con pánico. Aunque muriera en ese mismo instante, el orgullo no le permitía suplicarle.

«Chemosh —llamó quedamente, para sus adentros, al recuerdo de los oscuros ojos y el ardiente contacto—. Chemosh, estoy en apuros. Los habitantes de esta torre me han capturado en una especie de red.»

Silencio. Si el dios la había oído, no respondió.

El nivel del agua descendió hasta sus hombros. No se atrevía a inhalar. Mantuvo el agua en los pulmones tanto tiempo como pudo, hasta que éstos empezaron a arderle y a dolerle. Cuando el dolor se hizo insoportable, abrió la boca. El agua le resbaló por la barbilla. Intentó respirar, pero era como un pez fuera del agua. Jadeó, boqueando, para llevar aire a sus pulmones.

—Chemosh —dijo, cuando la vida se le escapaba ya—. Voy a ti. No tengo miedo. Abrazo la muerte, porque ya no seré una mortal...

La red y su cautiva cayeron al suelo. Ansiosamente, los dos hechiceros giraron la manilla de la puerta de la esclusa de aire y entraron con premura a pesar de que el repulgo de las faldas de las túnicas chapoteaba en el agua que les llegaba a los tobillos. Los dos se inclinaron para ver mejor a su captura.

La mujer yacía de espaldas, enredada en la red, con los ojos abiertos de par en par, boqueando, los labios azulados. Las manos y los pies se sacudían con espasmos.

—Tienes razón —le dijo un hechicero al otro en un tono de interés académico—. Se está ahogando con el aire.

12

Deslizándose a través de las paredes cristalinas de la torre, Chemosh se encontró en una estancia pensada para utilizar como biblioteca en algún momento en el futuro. Estaba desordenada, pero las estanterías que revestían las paredes tenían sin duda el propósito de albergar libros. Había estuches de pergaminos vacíos en el centro de la habitación, así como varios escritorios, un surtido de banquetas de madera y numerosas sillas de respaldo alto de cuero, todas revueltas. Se veían unos cuantos libros en los anaqueles, pero la mayoría seguían metidos en cajas y embalajes de madera.

—Parece que he llegado en día de traslado —comentó Chemosh.

Se acercó a una de las estanterías y tomó uno de los volúmenes polvorientos que se había caído de lado. Estaba encuadernado con cuero negro y no tenía nada escrito en la cubierta. Una serie de ideogramas labrados en el lomo daba título al libro, o eso supuso Chemosh. No los entendía ni sentía interés por entenderlos. Había reconocido lo que eran: palabras del lenguaje de la magia.

—Vaya... —murmuró—. Como había sospechado.

Tiró el libro al suelo y buscó a su alrededor algo con lo que limpiarse las manos.

Chemosh siguió fisgoneando, mirando dentro de los cajones y levantando las tapas de cajas. Sin embargo, no halló nada que le interesara y dejó la biblioteca por una puerta que había en el otro extremo de la estancia. Salió a un corredor estrecho que se curvaba hacia la izquierda y hacia la derecha. Miró primero a un lado y luego al otro; no vio nada que despertara su curiosidad. Echó a andar hacia la derecha; lanzaba ojeadas por las puertas abiertas por las que pasaba. Las estancias estaban vacías, destinadas a alojamientos o a clases. De nuevo, nada de interés, a no ser que se consideraran interesantes los preparativos en marcha para recibir a una multitud.

Chemosh nunca había recorrido las salas de una de las Torres de la Alta Hechicería. Ámbito de los dioses de la magia, las torres eran morada de hechiceros y sus laboratorios, sus libros de conjuros y sus artefactos, todo lo cual se guardaba celosamente, el acceso prohibido a todos los advenedizos. Incluidos los dioses.

Sobre todo los dioses.

Antes de la ascensión de Istar, Chemosh no había mostrado inclinación a entrar en una de las torres. Que los hechiceros guardaran sus pequeños secretos. Mientras no interfiriesen en los asuntos de sus clérigos, sus clérigos no interferirían en los de ellos. Entonces apareció el Príncipe de los Sacerdotes y de repente el mundo —y el cielo— cambió.

Cuando el Príncipe de los Sacerdotes puso de patitas en la calle a los hechiceros de Istar y llenó la torre de artefactos sagrados, robados en las ruinas de templos demolidos, los dioses se indignaron. Algunos de los más belicosos, incluido Chemosh, propusieron tomar al asalto la Torre de Istar y recobrar los objetos por la fuerza. La propuesta se debatió en los cielos y finalmente se descartó al considerar que eso sería quitar el libre albedrío a las criaturas que habían creado. La humanidad debía ocuparse de la humanidad. Los dioses no intervendrían a menos que fuese evidente que corrían peligro los pilares del propio universo. Chemosh quería recuperar sus artefactos, pero más aún deseaba la destrucción del Príncipe de los Sacerdotes y de Istar, de modo que estuvo de acuerdo con los demás. Accedió a esperar y ver qué pasaba.

La humanidad metió el cuezo. Apoyó al Príncipe de los Sacerdotes, lo respaldó. El universo dio un peligroso tumbo. Los dioses tuvieron que actuar.

Descargaron la destrucción sobre el mundo. Todos los clérigos desaparecieron. Comenzó la Era de la Desesperación. Los dioses se mantuvieron aparte, distantes, y esperaron a que la gente regresara a ellos. Chemosh podría haber recobrado sus artefactos entonces, pero estaba metido hasta el cuello en una oscura y secreta conspiración destinada a hacer que la reina Takhisis volviera al mundo. No se atrevió a hacer nada que pudiera llamar la atención hacia el complot. Cuando empezó la Guerra de la Lanza y los otros dioses se concentraron en ella, Chemosh entró en el Mar Sangriento a buscar la torre. Había desaparecido, enterrada a gran profundidad bajo las cambiantes arenas del lecho oceánico.

Ahora se había reconstruido la torre y no le cabía duda de que sus artefactos y los de los otros dioses debían de estar dentro, en algún sitio. No se habían destruido. Podía percibir su propio poder que emanaba de los que había bendecido y, en algunos casos, forjado. Su esencia era demasiado tenue para ayudarlo a localizar las reliquias sagradas, pero se percibía... un tufillo de muerte entre las rosas.

Con gesto irritado se frotó una mancha de polvo de la manga de la chaqueta mientras pensaba qué hacer y si merecería la pena iniciar una búsqueda.

Una voz queda, suave por la amenaza y la malicia, rompió el silencio: —¿Qué haces en mi torre, Señor de la Muerte?

Una cabeza abombada, cadavérica, incorpórea, flotaba en la oscuridad. Los ojos sin párpados eran más negros que la oscuridad; los labios carnosos sobresalían y se retraían.

—Nuitari —dijo Chemosh—. Supuse que te encontraría rondando por aquí, en algún sitio. No te he visto mucho últimamente. Ahora sé por qué. Has estado muy ocupado.

Nuitari se deslizó silenciosamente hacia adelante. Las pálidas manos salieron de los pliegues de las mangas de su negra túnica de terciopelo. Los largos y delicados dedos estaban en continuo movimiento, ondeando, encogiéndose como los tentáculos de una medusa.

—Te he hecho una pregunta. ¿Qué haces aquí, Señor de la Muerte? —repitió Nuitari.

—Salí a dar un paseo...

—¿Por el fondo del Mar Sangriento?

—... y pasé por casualidad por aquí. No pude evitar fijarme en las mejoras que has hecho en las inmediaciones. —Chemosh dirigió una lánguida mirada en derredor—. Tienes un bonito sitio. ¿Te importa si echo un vistazo?

—Sí, me importa —contestó Nuitari. Los ojos sin párpados lo miraban fijamente—. Creo que será mejor que te vayas.

—Me iré —respondió placenteramente Chemosh—, tan pronto como me devuelvas mis artefactos.

—No sé de qué hablas.

—Entonces deja que te refresque la memoria. Estoy aquí para recuperar los artefactos que me fueron robados por el Príncipe de los Sacerdotes y que se escondieron en esta torre.

—Ah, esos artefactos. Me temo que vas a volver a casa con las manos vacías. Lamentablemente todos fueron destruidos, consumidos por el fuego que redujo a cenizas la torre.

—¿Por qué será que no te creo? —dijo Chemosh—. Tal vez porque eres un consumado mentiroso.

—Esos artefactos se destruyeron —repitió Nuitari, que metió las agitadas manos en las mangas de la túnica.

—Me pregunto si tus primos, Solinari y Lunitari, están enterados de la existencia de este pequeño proyecto de construcción tuyo —comentó Chemosh, que miraba atentamente a Nuitari—. Quedan dos Torres de la Alta Hechicería en el mundo, la de Wayreth y la de Palanthas, que está oculta en Foscaterra. Los tres compartís la custodia de esas torres, pero me da el corazón que tú no compartes la custodia de ésta. Aprovechando la confusión cuando regresamos al mundo, decidiste emprender camino por ti mismo. Tus primos acabarán descubriéndolo, pero sólo después de que hayas trasladado aquí a tus Túnicas Negras y todos sus libros de hechizos y demás parafernalia, de modo que resultará muy difícil a cualquiera sacarte de este lugar. No creo que a tus primos les haga gracia.

Nuitari permaneció callado, los ojos sin párpados impasibles, oscuros.

—¿Y qué hay de los demás dioses? —continuó Chemosh, ampliando el tema—. Kiri—Jolith, Gilean, Mishakal... Y tu padre,

Sargonnas. Vaya, a él sí que le interesará conocer la existencia de tu nueva torre, sobre todo al estar situada debajo de las rutas marinas por las que sus barcos se dirigen a Ansalon. Vaya, apuesto que el dios astado dormirá mejor por la noche con la seguridad que da saber que un puñado de Túnicas Negras que siempre lo han despreciado trabajan en sus negras artes bajo las quillas de sus barcos. Por no mencionar a Zeboim, tu querida hermana. ¿Quieres que siga?

Los gruesos labios de Nuitari se curvaron en un gesto despectivo. A pesar de que eran gemelos, hermano y hermana se despreciaban al igual que despreciaban a los padres que les habían dado la vida.

—Ninguno de los otros dioses lo sabe, ¿verdad? —concluyó Chemosh—. Has guardado esto en secreto, sin contárnoslo a ninguno.

—No veo que nada de esto sea de tu incumbencia —replicó Nuitari, estrechando los ojos sin párpados.

—Personalmente, no me importa lo que hagas, Nuitari. —Chemosh se encogió de hombros—. Por mí puedes construir torres a mansalva. Constrúyelas en todos los océanos, de aquí a Taladas. Constrúyelas en la luna oscura, si eso te place. ¡Uy, un chiste malo! —Sonrió—. No diré una palabra a nadie si me devuelves mis artefactos.

«Después de todo —añadió con un gesto reprobatorio—, son reliquias santas, objetos sagrados que bendije al tocarlos. No os sirven de nada ni a ti ni a tus hechiceros. De hecho, podrían resultar mortíferos si cualquiera de tus Túnicas Negras fuera tan necio de intentar manipularlos. Lo mejor sería que me los entregaras.

—Ah, pero es que sí me son útiles —dijo fríamente Nuitari—. Sólo su valor intrínseco tiene ya un precio, como acabas de demostrar al hacerme una oferta por ellos. —Nuitari levantó un dedo pálido para dar énfasis a su postura.

«Siempre y cuando esos artefactos existieran, cosa que, hasta donde yo sé, no es así.

—¿Hasta dónde sabes? —Ahora le tocó a Chemosh hacer una mueca burlona y a Nuitari le llegó el turno de encogerse de hombros.

—He estado muy ocupado. No he tenido tiempo de buscar por ahí. Y ahora, mi señor, aunque he disfrutado mucho con esta conversación, tienes que marcharte.

—Oh, es lo que me propongo hacer. Mi primera parada será en el cielo, donde los otros dioses se quedarán fascinados al enterarse de qué chico tan atareado y diligente has sido. Antes, no obstante, ya que estoy aquí, echaré un vistazo.

—Quizá en otro momento —replicó Nuitari—, cuando disponga de tiempo para atenderte.

—No hace falta que te molestes, dios de la luna negra. —Chemosh hizo un gesto gentil—. Pasearé solo. ¿Quién sabe? A lo mejor me topo con mis reliquias sagradas. En tal caso, me limitaré a

llevármelas. Te quitaré ese estorbo.

—Pierdes el tiempo —dijo Nuitari.

Señaló un gran cofre de madera que había en el suelo. Era oblongo, de un largo más o menos igual que la altura de un ser humano, y estaba hecho con tablas de roble talladas toscamente. Tenía dos asas de plata, una en cada extremo, y un tirador dorado en la parte delantera para levantar la tapa con más facilidad. No había cerradura ni llave. A los lados se veían runas grabadas a fuego en la madera.

—Intenta abrirlo —sugirió Nuitari.

Chemosh le siguió el juego y posó la mano sobre el tirador. El cofre empezó a irradiar un tenue resplandor rojizo. La tapa no cedió. Nuitari hizo un gesto con la mano hacia una de las puertas cerradas. Ésta empezó a irradiar también el mismo fulgor rojizo.

—Cierre hechicero —dijo Nuitari.

—Apertura divina —replicó Chemosh.

Golpeó el cofre con la mano, y las tablas de roble se hicieron cachos. Las asas plateadas cayeron al suelo con un tintineo metálico y el tirador dorado quedó enterrado bajo un montón de astillas. Los libros que había dentro se desparramaron por el suelo, a los pies del Señor de la Muerte.

—De poco sirvió el cierre hechicero. ¿Y ahora tendré que patear la puerta? Te lo advierto, Nuitari, encontraré mis artefactos aunque para conseguirlo tenga que hacer pedazos todas las cajas y las puertas de esta torre, así que sé razonable. Tus carpinteros tendrán mucho menos trabajo si te limitas a entregarme mis cosas...

—Tu mortal se está muriendo —lo interrumpió Nuitari.

Chemosh dejó de hablar y se dio cuenta de que había cometido un error en el momento de hacer la pausa. Tendría que haber respondido al instante «¿Qué mortal?», como si no tuviera ni idea de lo que hablaba Nuitari y tampoco le importara ni mucho ni poco.

Pronunció esas palabras, pero ya era demasiado tarde. Se había delatado. Nuitari sonrió.

—Esta mortal —dijo mientras abría la mano.

Algo se retorcía en la palma. La imagen era borrosa y al principio Chemosh creyó que era algún tipo de criatura marina, porque estaba mojada y se sacudía dentro de una red como un pez recién pescado.

Entonces vio que era Mina.

Los ojos se le salían de las órbitas, boqueaba para coger aire, se retorcía en un intento desesperado de respirar. Sus labios azulados formaron una palabra:

—Chemosh...

Él tenía preparada la respuesta y habló con aparente calma, aunque no podía apartar los ojos de ella.

—Tengo tantos mortales a mi servicio y todos ellos en trance de muerte, pues tal es su suerte, que no tengo ni idea de quién es.

—Te está implorando. ¿No la oyes?

—Soy un dios —contestó Chemosh, despreocupado—. Son incontables los que me imploran.

—Sin embargo, creo que su plegaria es especial para ti —dijo Nuitari, que ladeó la cabeza.

En la oscuridad se oyó el eco de la voz de Mina.

Chemosh... Voy a ti. No tengo miedo. Abrazo la muerte, porque ya no seré una mortal...

—Qué fe y qué amor tan devotos —comentó Nuitari—. Imagina la sorpresa de mis hechiceros cuando, tratando de pescar un atún, capturaron en cambio a una hermosa joven. E imagina su sorpresa al descubrir que respiraba agua y se ahogaba con el aire.

Sólo había que invertir el encantamiento y Mina viviría. Pero Chemosh tenía que localizarla. Se encontraba en algún lugar de la torre, pero la torre era inmensa y seguramente a Mina le quedaban segundos de vida. Estaba perdiendo el sentido y su cuerpo se sacudía.

«Es una mortal, nada más. Puedo tener cien, mil, si quiero —se dijo para sus adentros al tiempo que proyectaba zarcillos de poder en busca de la joven—. Es una carga para mí. Estoy dentro de la torre y puedo coger aquello que vine a buscar sin que Nuitari pueda hacer nada para impedírmelo.»

No consiguió encontrarla. Un velo de oscuridad la envolvía, se la ocultaba.

—Se muere —dijo Nuitari.

—Pues que muera —contestó Chemosh.

—¿Estás seguro, milord? —Nuitari mostró a Mina en la palma de su mano y puso la otra encima de forma que la dejó suspendida en el tiempo—. Mírala, Señor de la Muerte. Tu Mina es una magnífica mujer. Más de un dios te envidia por tener una mortal así a tu servicio...

—Seguirá siendo mía en la muerte como lo fue en vida —replicó Chemosh con brusquedad.

—Pero no la poseerás igual —adujo secamente Nuitari.

Chemosh optó por hacer caso omiso de la indirecta salaz.

—En la muerte su alma vendrá a mí. Eso no podrás impedirlo.

—Ni se me ocurriría intentarlo —manifestó Nuitari.

Mina parpadeó y abrió los ojos. Su mirada moribunda encontró a Chemosh. Tendió la mano hacia él, pero no en un gesto de súplica, sino de despedida.

El Señor de la Muerte tenía caídos los brazos a los costados. Los puños, ocultos por las puntillas de las bocamangas, estaban prietos. Nuitari cerró los dedos sobre ella.

Entre los dedos escurrió sangre. Las gotas rojas cayeron al suelo, lentamente al principio, de una en una. Después cayeron más seguidas, y, por último, el goteo se transformó en un chorro. El dios tenía la mano bañada en sangre. La abrió...

Chemosh se dio la vuelta.

13

Por todo el continente de Ansalon, los Predilectos de Chemosh recorrían el mundo. Hombres y mujeres jóvenes, sanos, fuertes, hermosos... Muertos. Asesinos todos, que se movían con total impunidad, sin temer a ley ni justicia. Seguidores de Chemosh que disfrutaban del sol y evitaban los cementerios. Predilectos de Chemosh que le llevaban nuevos seguidores todas las noches, matando con impunidad, seduciendo a sus víctimas con dulces besos y promesas aún más dulces: vida eterna, belleza inmarchitable, juventud perpetua. Todo lo que pedían a cambio era una promesa a Chemosh, unas pocas palabras sin importancia, pronunciadas despreocupadamente; el beso letal, la marca de labios grabada a fuego en la carne, otro cadáver recién resucitado.

A medida que pasaba el tiempo, los Predilectos descubrían que la vida eterna no era lo único que habían cosechado. Empezaban a olvidar quiénes eran, lo que habían hecho, dónde habían estado. Sus recuerdos eran reemplazados por la compulsión de matar, de encontrar nuevos conversos. Si fracasaban en esa tarea, si pasaba una noche sin que hubieran dado el beso fatal, el dios les hacía saber su decepción. Contemplaban en sus mentes muertas el rostro del dios, sus ojos vigilantes, y en sus cuerpos muertos sentían su ira, que ardía en su carne exánime, cada día más dolorosamente. Su tormento sólo se aliviaba cuando acudían a él para ofrecerle nuevos conversos.

Y así los Predilectos de Chemosh recorrieron Ansalon dejándose llevar de pueblo a ciudad, de granja a bosque, siempre en dirección este, con el sol naciente bañando sus rostros, para encontrarse con su dios.

Un dios que no estaba allí para recibirlos.

El Señor de la Muerte se separó de Nuitari con la firme intención de buscar sus reliquias sagradas por toda la maldita torre, desde el pináculo hasta los cimientos, de cabo a rabo. Abrió una puerta y allí estaba Mina. *Porque ya no seré una mortal...*

Cerró la puerta de golpe, abrió otra. La encontró allí. *Más útil para ti muerta.*

Mina estaba en todas las habitaciones en las que entraba. Caminaba con él por los pasillos de la torre. Sus ojos ambarinos lo miraban desde la oscuridad. Su voz, su última plegaria, susurrada una y otra vez. El ruido de la sangre al caer, gota a gota, en el suelo, a los pies de Nuitari, resonaba en su pecho como el latido de un corazón mortal.

«Esto es una locura —se dijo, enfadado—. Soy un dios. Ella, una mortal. Está muerta. ¿Y qué? Cada día sucumben mortales, a millares

de un solo golpe. Está muerta. Su debilidad como mortal expiró con ella. Su espíritu será mío por toda la eternidad si lo deseo. Y puedo desterrarlo si no lo quiero conmigo. Mucho más práctico...»

Se sorprendió mirando fijamente una caja vacía, a saber durante cuánto tiempo, y viendo únicamente el rostro de Mina, que le sostenía la mirada. Comprendió que estaba perdiendo el tiempo.

«Nuitari me pilló desprevenido. No esperaba encontrar la torre reconstruida. No esperaba encontrar al dios de la luna negra estableciéndose aquí. No es de extrañar que esté distraído. Necesito tiempo para pensar cómo combatirlo. Tiempo para hacer planes, para desarrollar una estrategia.»

Mientras pensaba aquello, se tranquilizó.

—Me marcho ahora, pero volveré —le prometió al dios con cara de luna. Caminó a través de los muros de cristal, a través de las cambiantes profundidades submarinas, a través del éter, de regreso a la oscuridad del Abismo. Oscuridad que estaba vacía y silenciosa. Terriblemente silenciosa. Terriblemente vacía.

«Su espíritu estará aquí —se dijo—. Quizás elija continuar hacia la siguiente etapa de su viaje. Quizá me deje, me abandone como la abandoné yo.»

Empezó a dirigirse hacia el lugar donde las almas pasaban del mundo material al más allá atravesando una puerta que las conducía a dondequiera que necesitaran ir para cumplir su búsqueda espiritual. Fue allí para recibir el alma de Mina.

O para verla alejarse de él.

Se detuvo. Tampoco podía ir allí. No sabía adonde ir y, al final, no fue a ninguna parte.

Chemosh yacía en el lecho, en el lecho de ambos.

Todavía se olía su aroma. Se notaba la marca en la almohada dejada por su cabeza. Encontró unos brillantes cabellos rojos, los tomó y se los enrolló en un dedo. Pasó la mano sobre la sábana, alisándola, y fue como si la pasara sobre la tersa y suave piel, deleitándose con el tacto de la cálida y mórbida carne.

Deleitándose con la vida. Porque ella le transmitía vida.

«Cuando estoy contigo —le había dicho una vez—, es cuando estoy más cerca de la mortalidad. Te veo recostada en la almohada, con el cuerpo cubierto de una fina película de sudor, tendida ahí, lánguida y acalorada. El rápido latido de tu corazón, la sangre palpitante debajo de tu piel. Siento la vida en ti, Mina.»

Todo eso había acabado.

Yació en el lecho vacío, contemplando la oscuridad. Sus planes se habían ido al garete. Los «Predilectos» deambulaban por Ansalon y sus besos mortales llevaban más y más conversos a su culto, conversos que obedecerían hasta su más mínima orden. Tendría a su disposición

una fuerza poderosa. Ahora no estaba seguro de saber qué haría con ellos.

Su propósito había sido que Mina los dirigiera.

Cerró los ojos, angustiado, y cuando volvió a abrirlos la vio ante él.

—Mi señor —dijo ella.

—Has venido a mí.

—Por supuesto, mi señor. Te juré fidelidad y amor. Chemosh la tomó en sus brazos.

Los ojos ambarinos eran cenizas. Sus labios, polvo. Su voz, el fantasma de una voz. Su tacto, espeluznantemente gélido. Chemosh rodó en la cama, lejos de ella.

Ningún mortal, ni siquiera uno muerto, podía ver llorar a un dios.

Epílogo

Muy lejos del Abismo, en la antigua Torre de la Alta Hechicería de Istar, a la que se había dado el nuevo nombre de la Torre del Mar Sangriento, Nuitari, dios de la magia negra, se había encerrado en una de las habitaciones de la torre con dos de sus hechiceros.

Los tres miraban fijamente, con embelesada intensidad, un gran cuenco de plata, único en forma y diseño. Elaborado a semejanza de un dragón enroscado, el pie del recipiente era el cuerpo del reptil que se retorcía en torno a sí mismo y acababa en la cola. Ésta formaba el cuenco. Las cuatro patas eran la base que soportaba el cuerpo. Cuando la cola estaba llena con sangre de dragón (sangre que se debía tomar con el consentimiento del reptil) el cuenco poseía la habilidad de revelar a quienes miraban en él lo que ocurría, no en el mundo —lo cual no guardaba interés alguno para Nuitari— sino en los cielos.

El robo del mundo por uno de ellos había obrado grandes cambios en todos los dioses, algunos para mejor y otros para mucho peor. Los tres primos, dioses de la magia, siempre habían sido aliados aunque no siempre fueran amigos. Su amor y su dedicación a la magia creaban un vínculo entre ellos tan fuerte como para que aceptaran sus diferentes filosofías en cuanto al modo en que la magia debía utilizarse y promulgarse. Siempre se habían reunido para tomar decisiones relativas a la magia. Habían trabajado juntos para levantar las Torres de la Alta Hechicería. Habían llorado juntos al ver caer las torres.

Nuitari todavía sentía un vínculo con sus primos. Se había unido a ellos para traer de vuelta al mundo la magia divina y era partidario acérrimo, incluso despiadado, de su deseo de poner fin a la práctica de la baja hechicería. Pero la relación entre los primos había cambiado. La traición de Takhisis había convertido en sospechoso a Nuitari a los ojos de todos, incluidos sus primos.

Nuitari nunca había confiado en la ambición de Takhisis. Muchas veces había actuado en contra de su propia madre, sobre todo cuando los intereses de uno y otra habían estado en conflicto. Ni siquiera él estaba preparado para la traición de Takhisis. La sustracción de Krynn lo había cogido desprevenido y lo había puesto en ridículo. Su madre lo había dejado registrando el universo en busca de su mundo perdido igual que un niño registra la casa buscando una canica perdida.

La cólera contra Takhisis por su traición y contra sí mismo por estar ciego a su perfidia era un fuego latente que ardía en su interior. Jamás volvería a confiar en nadie. En adelante, Nuitari cuidaría de Nuitari. Erigiría una fortaleza para sí mismo y para sus seguidores, una que sólo controlara él. Desde la seguridad de esa fortaleza

mantendría bajo estrecha vigilancia a los demás dioses y haría cuanto estuviera en su poder para frustrar sus planes y ambiciones.

Las ruinas de la Torre de Istar llevaban mucho tiempo descansando bajo el Mar Sangriento. La mayoría de los dioses habían caído en la ingenuidad de suponer que la torre había quedado totalmente destruida. Los dioses de la magia sabían que no había sido así. A fin de mantener su secreto a salvo, enterraron las ruinas de la torre bajo una montaña de arena y coral. En algún momento, en un futuro muy, muy lejano, cuando la historia de Istar sólo fuera una fábula utilizada para asustar a los niños y hacer que se comiesen la verdura, los dioses de la magia restaurarían la torre, recuperarían las reliquias perdidas y se las devolverían a los dioses que las habían forjado y bendecido.

Takhisis echó por tierra esos planes. Cuando los dioses descubrieron finalmente el mundo, se centraron exclusivamente en la urgente necesidad de restablecer la magia y aplastar la baja hechicería. Solinari y Lunitari estaban dedicados a su causa y eran ajenos a cualesquiera otras. Nuitari prestaba ayuda cuando se lo pedían. Cuando no lo necesitaban, se encontraba en el fondo de Mar Sangriento, trabajando para sí mismo. Levantó las ruinas de la Torre de Istar y la reconstruyó según su propio diseño. Recuperó los artefactos perdidos y los guardó en una cámara fuerte secreta, oculta debajo de la torre, a la que puso el nombre de Cámara de las Reliquias. Después la selló con poderosos cerrojos mágicos y apostó un guardián, un dragón marino, una feroz y astuta criatura llamada Midori.

Hasta ese momento ninguno de los dioses conocía la existencia de su torre. Estaban tan ocupados construyendo templos nuevos y reclutando nuevos seguidores que a ninguno se le ocurrió echar un vistazo bajo el océano.

Confiaba en que esa ignorancia continuara durante un poco más de tiempo, lo suficiente hasta que sus seguidores y él se establecieran firmemente. Los dos únicos dioses que significaban una verdadera amenaza para sus planes eran su hermana gemela, Zeboim, y el dios de la vida marina, Habbakuk.

Afortunadamente, Zeboim se había ido por las ramas, algo relacionado con un Caballero de la Muerte al que había maldecido. En cuanto a Habbakuk, se hallaba inmerso en una batalla contra un gran señor, un dragón que se había instalado en los mares del lado opuesto del globo, una distracción proporcionada por el socio de Nuitari, el dragón marino Midori.

Nuitari no había pensado que tuviera que preocuparse por ninguno de los otros dioses y, además de sorprenderlo, le había desagradado sobremanera descubrir a Chemosh caminando

tranquilamente por las salas de la torre. El Ojo de Dios mostró la creciente ambición de Chemosh.

El Ojo de Dios mostró a Mina.

Como todos los dioses, Nuitari era un admirador de la joven. Jugó con la idea de tantearla, de convertirla en uno de sus seguidores. El hecho de que fuera una creación de su madre le hizo desechar la idea. Nuitari no quería tener nada que ver con algo que hubiera tocado su madre, así que se la dejó a Chemosh.

Una buena decisión. La debilidad de Chemosh por esa mortal había sido su perdición. Aun cuando Nuitari no había esperado que Chemosh dejara morir a Mina, el dios de la luna invisible no había tardado en darse cuenta de cómo aprovechar aquello en su beneficio.

Escudriñando el interior del cuenco con forma de dragón, Nuitari había visto al Señor de la Muerte postrado en su lecho, abatido, derrotado, solo, contando únicamente con el fantasma de Mina para ayudarlo, para respaldarlo.

El fantasma de Mina. Nuitari chasqueó los gruesos labios.

—Una excelente ilusión —les dijo a sus hechiceros—. Habéis embaucado incluso a un dios. Cierto, se trata de un dios predispuesto a que lo embaucaran, pero incluso así... Buen trabajo.

—Gracias, mi señor.

—Señor, gracias.

Los dos Túnicas Negras hicieron una respetuosa reverencia.

—¿Podéis mantener esa ilusión todo el tiempo que os pida? —preguntó Nuitari.

—Siempre y cuando tengamos al modelo vivo desde el que trabajamos, mi señor, sí, podemos mantenerla.

Los hechiceros y el dios se volvieron a mirar la celda que habían conjurado in situ. Los muros de la celda eran de cristal, y dentro se veía a Mina

—empapada, desaliñada y... vivita y coleando—, que paseaba de un lado a otro.

—¿Me puede oír? —quiso saber Nuitari.

—Sí, milord. Nos oye y nos ve. Nosotros la vemos pero no podemos oírla.

—¿Nadie la puede oír? ¿Ni su voz ni sus plegarias?

—Nadie, mi señor.

—Estupendo. Mina —llamó Nuitari—, creo que no he tenido ocasión de darte la bienvenida a mi morada. Confío en que tu estancia sea prolongada y placentera. Placentera para nosotros, aunque me temo que para ti no. Por cierto, no me has dado las gracias por salvarte la vida.

Mina interrumpió su incesante ir y venir, se dirigió hacia la pared de cristal y le dirigió una mirada feroz y desafiante, tanto que los ojos

ambarinos le centelleaban. Le dijo algo, ya que se la vio mover los labios.

—No sé leer los labios, pero no creo que esté expresando su gratitud, mi señor —observó uno de los Túnicas Negras.

—No, me parece que no. —Nuitari sonrió de oreja a oreja e hizo una reverencia burlona.

Nadie oía las maldiciones de Mina, ni siquiera los dioses. La joven arremetió con los puños contra la pared, que era suave y transparente como el hielo. Volvió a golpearla, una y otra vez, con la esperanza de encontrar una grieta, una hendidura, una imperfección.

—Como le dije a Chemosh, en verdad es magnífica —manifestó Nuitari, admirado—. Reparad en eso, caballeros. No tiene miedo. Está débil a causa de la terrible experiencia por la que ha pasado, medio muerta y, sin embargo, lo que más le gustaría ahora sería encontrar el modo de llegar hasta vosotros y arrancaros el corazón. Utilizadla a voluntad, pero guardadla bien.

—Confiad en ello, mi señor —dijeron los dos Túnicas Negras.

Nuitari dio la espalda a la celda de Mina y se volvió a mirar el cuenco del Ojo de Dios para contemplar la ilusión de la joven, que, de pie junto a Chemosh, lo miraba con apenada aflicción.

—Fijaos en eso. —Nuitari señaló con un gesto desdeñoso la congoja del dios—. Chemosh está convencido de que su amante está muerta, de que sólo le queda su espíritu. Llora. Qué trágico. Qué triste. —Nuitari se echó a reír—. Y qué útil para nosotros.

—Tengo que admitir, mi señor, que albergaba ciertas reservas sobre ese plan tuyo —dijo uno de los hechiceros—. Nunca habría imaginado que sería posible engañar a un dios.

Los pensamientos de Nuitari volaron hacia su madre.

—Sólo a uno que sea débil —contestó, sombrío—. Y, aun en tal caso, sólo una vez.